



Ausschuss für Kultur und Medien

55. Sitzung (öffentlich)

25. Februar 2016

Düsseldorf – Haus des Landtags

10:30 Uhr bis 12:50 Uhr

Vorsitz: Karl Schultheis (SPD)

Protokoll: Rainer Klemann

Verhandlungspunkt:

Leistungsfähigkeit der deutschen Game Development Branche

3

Antrag
der Fraktion der PIRATEN
Drucksache 16/9430 – Neudruck

– Öffentliche Anhörung von Sachverständigen –

* * *

Leistungsfähigkeit der deutschen Game Development Branche

Antrag
der Fraktion der PIRATEN
Drucksache 16/9430 – Neudruck

– Öffentliche Anhörung von Sachverständigen –

Vorsitzender Karl Schultheis: Meine Damen und Herren! Ich begrüße Sie alle – die Ausschussmitglieder, die Sachverständigen, die Gäste, die Medienvertreter sowie die Vertreterinnen und Vertreter der Landesregierung – herzlich zur 55. Sitzung des Ausschusses für Kultur und Medien.

Unsere heutige Anhörung wird absprachegemäß per Livestream übertragen.

Die Namen der Expertinnen und Experten können Sie dem ausliegenden Tableau entnehmen. Wie mir gerade mitgeteilt worden ist, wird Herr Stephan Reichart, der an dritter Stelle genannt ist, heute nicht teilnehmen können.

Ich danke insbesondere den Sachverständigen, die vorab schriftliche Beiträge zu dieser Anhörung eingereicht haben, für diese schriftlichen Stellungnahmen, die eine erhebliche Arbeitserleichterung für uns bedeuten.

Die als Redner angemeldeten Expertinnen und Experten haben zunächst die Möglichkeit, in einem dreiminütigen Statement nochmals die Kernaussagen ihres jeweiligen Beitrags zusammenzufassen. Im Übrigen können Sie davon ausgehen, dass die schriftlichen Stellungnahmen gelesen worden sind.

Im Anschluss an diese Statementrunde folgt eine Fragerunde der Abgeordneten. Ich bitte die Kolleginnen und Kollegen, ihre Fragen möglichst an konkret benannte Sachverständige zu richten.

Über diese Anhörung wird natürlich ein Protokoll angefertigt, das Ihnen dann auch per Internet zugänglich ist.

Für die Anhörung haben wir ein Zeittableau von 10:30 Uhr bis 13:00 Uhr vorgesehen. Ich gehe davon aus, dass dies ausreichend Zeit ist, um den Gegenstand des Antrags ordentlich zu beraten und zu erörtern.

Jetzt bitte ich die Sachverständigen um ihre Eingangsstatements.

Michael Söndermann (Büro für Kulturwirtschaftsforschung, Köln): Sehr geehrter Herr Vorsitzender! Meine Damen und Herren! Ich darf trotz der Kürze der Redezeit zunächst erstens darauf verweisen, dass Sie sich als Ausschuss nach meiner Kenntnis erstmalig auf Bundesländerebene dem Thema „Games“ zuwenden, was ich ausgesprochen begrüße; denn es gibt aus vielen Bundesländern Anfragen zu der Frage: Wie kann das Thema „Games-Branche“ innerhalb des Konzepts der Kultur- und Kreativwirtschaft solider und qualifizierter auf die Beine gestellt werden?

Hiermit will ich zweitens zum Ausdruck bringen, dass ein Ausschuss eines Bundeslandes, der sich diesem Thema widmet, eine höchstrangige Qualität hat; denn eine Games-Statistik ist nicht national angelegt, sondern erfordert eine Abstimmung zwischen 16 Bundesländern. Wenn Sie sich als Landtagsausschuss diesem Thema widmen, hat das eine enorme Sogwirkung und eine enorme Profilwirkung.

Meine ganzen Erläuterungen und Erklärungen lasse ich aus Zeitgründen weg und komme direkt zu meinem Fazit. Es lautet: Das Vorhaben einer Studie, wie sie im Antrag empfohlen wird, ist eine gute Sache. Vorher sollten jedoch die statistischen Grundlagen geschaffen werden. Das heißt, dass ich nicht für eine Studie plädiere, sondern für den Aufbau einer Games-Statistik, die zum Ersten die Unternehmensstrukturen in der Games-Statistik valide abbildet und zum Zweiten, wie ich in meinen einführenden Bemerkungen schon angedeutet habe, abgestimmt und valide für alle 16 Bundesländer gültig ist.

Das bedeutet, dass die Games-Typologie in eine Games-spezifische Klassifikation überführt werden muss. Im Antrag wurde ja erfreulicherweise bereits ein erstaunlicher Sachverhalt im Hinblick auf die sogenannte Klassifikation der Wirtschaftszweige sichtbar. Diese neu zu entwickelnde Games-Statistik soll in die Klassifikation der Wirtschaftszweige integriert werden.

Die Ad-hoc-Länder-Arbeitsgruppe „Kulturwirtschaft“ der Wirtschaftsministerkonferenz ist im Feld der wirtschafts- und kulturpolitischen Debatte und Konzeptionierung des Begriffs Kultur- und Kreativwirtschaft zuständig. Die meisten Damen und Herren von Ihnen kennen auch das NRW-spezifische Produkt. Solche Produkte gibt es inzwischen in allen Ländern. Die Games- und Software-Industrie ist ein komplett souveräner Teil in dieser Debatte. Diese zuständige Arbeitsgruppe der Wirtschaftsministerkonferenz sollte die Games-Statistik federführend aufgreifen und sich dabei sowohl mit der Initiative Kultur- & Kreativwirtschaft der Bundesregierung als auch mit der KMK abstimmen; denn das Games-Thema ist ein wirtschafts- und kulturpolitisches Thema.

Ich schließe mein Eingangsstatement mit dem Hinweis, dass die Games-Statistik so, wie sie bisher vorliegt, viel zu kurz springt. Wir haben eine Klassifikation der Wirtschaftszweige im Umfang von 800 Seiten mit 800 differenzierten Wirtschaftszweigklassifikationen. Im dem gesamten Werk findet sich weder das Wort „Games“ noch das Wort „Publisher“ noch das Wort „Entwickler“. Es gibt nur einen einzigen Wirtschaftszweig, der „Verlegen von Computerspielen“ heißt. Das macht den Unternehmen und den Sachverständigen der Games-Branche riesige Probleme; denn sie wissen nicht wirklich, wo sie zum Beispiel ein Entwicklerstudio, einen Publisher und Unternehmen, die Games vertreiben, unterbringen sollen.

Im Endeffekt führt das dann zu solchen Problemen, wie Frau Prof. Limpach sie mir gerade im Vorgespräch noch einmal geschildert hat. Bei einer Anfrage für einen Kredit war wieder die Frage: Wo müssen wir Sie denn einsortieren? Denn die Wirtschaftsdatenbanken kennen den Begriff „Games-Branche“ nicht; die Wirtschaftszweigklassifikation kennt ihn nicht; das Finanzamt kennt ihn nicht; die Steuerbehörden kennen ihn nicht; die Bundesagentur für Arbeit kennt ihn nicht.

Sie sehen: Das ist ein lichterloh brennendes Thema. In diesem Kontext plädiere ich dafür, zunächst diese spezifische Games-Klassifikation zu entwickeln und sie in die allgemeine Wirtschaftsstatistik zu integrieren. – Ich danke Ihnen vielmals.

Vorsitzender Karl Schultheis: Vielen Dank. – Die drei Minuten sind eine Leitvorgabe. Sie dürfen auch schon mal um 20 Sekunden überschritten werden.

Prof. Odile Limpach (Cologne Game Lab, Technische Hochschule Köln, Stellungnahme 16/3489): Dann werde ich in 3 Minuten und 20 Sekunden noch einmal auf die wichtigsten Punkte hinweisen. – Computerspiele machen in Deutschland und weltweit sehr viel Umsatz, und zwar mehr Umsatz als Kinofilme. Es handelt sich dabei um eine Branche, die immer noch Wachstum hat, was man von wenigen Branchen behaupten kann.

Die Spiele, die entwickelt werden, werden fast immer – zu 99 % – weltweit veröffentlicht. Das heißt: Es ist nicht nur ein Potenzial für Deutschland; die Produkte, die in Deutschland gemacht werden, haben auch das Potenzial, exportstark zu sein.

Die Spielebranche hat sehr viel Einfluss auf andere Industrien. Das vergisst man vielleicht leicht. Aber die Spielebranche ist immer an der Spitze der technologischen Entwicklung. Man redet mittlerweile von Serious Games. Es gibt unheimlich viel, was auf die Spielebranche zurückgeht. Bei den Apps auf Ihrem Handy und den Programmen, mit denen Sie arbeiten, geht sehr viel auf Dinge zurück, die beim Computerspiel erst entdeckt worden sind. Da finden Transferleistungen statt, die auch nirgendwo kategorisiert werden oder registriert werden oder wahrgenommen werden.

Das ist alles sehr positiv. Das einzige Problem ist, dass in Deutschland nicht sehr viel Entwicklung stattfindet. Deutschland ist ein großer Markt. Viele Endverbraucher geben eine ganze Menge Geld für Videospiele aus. Aber es werden wenige Spiele verkauft, die in Deutschland gemacht werden; denn in Deutschland gibt es sehr wenige große Entwicklungsstudios – vielleicht drei, maximal vier. In Deutschland existieren zwar ein paar kleine Entwicklungsstudios. Sie haben aber in der Regel Probleme, sich international durchzusetzen.

Warum ist es so? Sehr vereinfacht – denn meine Redezeit ist schon fast um –: Zum einen findet zu wenig Ausbildung statt. Die Ausbildungsmöglichkeiten sind in den letzten Jahren zwar viel besser geworden, zum Beispiel an der Fachhochschule Köln, aber auch in Trier, in München und in Würzburg. Aktuell gibt es eine Initiative für eine Game-Programmierer-Ausbildung an der Universität Würzburg. Aber es ist immer noch zu wenig.

Zum anderen erfolgt insgesamt zu wenig Förderung für die Branche. Meine Kollegen werden sicher noch näher auf dieses Thema eingehen. Ich spreche nicht nur von Förderung für Start-ups und kleine Unternehmen, sondern auch von Förderung für größere Unternehmen; denn die Spielebranche hat sehr große weltweite Akteure, die ihren Standort nach Steuervorteilen, nach guten Möglichkeiten, Büros zu bekommen, nach zur Verfügung stehendem Nachwuchs usw. auswählen.

Warum spreche ich das an? Weil ich glaube, dass man, wenn man das alles ändern will, mehr Daten darüber haben muss, was in der Spielebranche insgesamt passiert. Deshalb spreche ich mich auch dafür aus, diese Daten zu erheben. Man sollte in der Tat einen Weg finden, eine Studie zu erarbeiten, die letztendlich der Computerspielebranche eine Persönlichkeit gibt, die wir im Moment nicht haben. Diese Studie muss international vergleichbar sein. Sie muss sorgfältig erstellt werden, sodass man sich im internationalen Vergleich gut darstellen kann.

Zum Glück hat NRW bisher immer ein Stück weit eine Vorreiterrolle in der Spielebranche gespielt. Insofern wäre es nicht schlecht, auch in NRW mit etwas Konkretem anzufangen und einen kleinen Schritt zu machen, um dann vielleicht auch andere Länder zu motivieren, mitzumachen, und dann irgendwann auf Bundesebene etwas Entsprechendes zu haben. – Danke.

Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow (Institut für Medienwissenschaften, Fakultät für Kulturwissenschaften, Universität Paderborn, Stellungnahme 16/3491): Sehr geehrter Herr Vorsitzender! Sehr geehrte Damen und Herren Abgeordnete! Sehr geehrte Gäste! Liebe Kolleginnen und Kollegen! Vielen Dank für die Gelegenheit, heute hier zu sprechen. – Sie haben in 6 Minuten und 40 Sekunden schon fast alles gehört, was relevant ist. Deshalb werde ich mich auf ein paar andere kleine Punkte konzentrieren.

Erstens. Ich glaube, jeder, der hier sitzt, findet es grundsätzlich gut, dass wir in der Datenerhebung voranschreiten wollen. Manchmal ist es eher die Frage des Wie als die Frage des Dass. Ich bin sehr erfreut, dass von den Piraten dieser Antrag gekommen ist, weil er tatsächlich eine gute Grundlage ist, darüber zu sprechen. Trotzdem verknüpfe ich das mit einer ganz kleinen Kritik. Ich glaube nämlich – das haben wir eben auch schon gehört –, dass eine stringente Datenerhebung nicht ganz so einfach ist, wenn man das vor der Perspektive eines typisch deutschen Ansatzes sieht. Wir haben gerne Kästchen, die wir entsprechend ausfüllen möchten. Das ist in Ihrer Liste auch sehr schön aufgeführt. So würden wir das machen. Das passt auch wunderbar zu unserem bisherigen System.

Wie Herr Söndermann und Frau Limpach eben schon angedeutet haben, ist diese Industrie aber ein bisschen anders. Sie ist geprägt durch temporäre Arbeitsverhältnisse, also Projektarbeitsverhältnisse. Sie ist geprägt durch eine hohe Internationalität. Sie ist geprägt dadurch, dass die Struktur tatsächlich nicht so einfach mit unserem deutschen Klassifikationssystem übereinstimmt.

Deshalb würde ich dazu raten – ich habe versucht, das auch in meiner Stellungnahme zum Ausdruck zu bringen –, sich ein paar Gedanken darüber zu machen, wie die Struktur der Branche funktioniert und welche Daten wir genau erheben. Meiner Meinung nach wäre es fatal, wenn wir nur auf typische, klassische Beschäftigungsverhältnisse schauen und dann sagten, das sei die Branche. Es reicht auch nicht, nur auf die Umsätze zu schauen.

Vielmehr müssen wir darüber hinausgehend auch immer im Blick haben – darüber diskutieren wir ja schon seit vielen Jahren –, welche Strahlwirkung diese Industrie hat. Der Vergleich mit der Filmindustrie ist immer ein sehr nahe liegender – zumindest mit

der Kinofilmindustrie; wir sprechen jetzt nicht von allem, was danach kommt, beispielsweise der DVD-Verwertung. Dass die Games-Industrie tatsächlich größere Umsätze aufweist als die Kinofilmindustrie, ist bekannt. Sie macht übrigens auch – nur um einmal eine andere Medienindustrie aufzugreifen – größere Umsätze als die Musikindustrie. Viel weniger berücksichtigt – und das sollte man bei solchen Studien mit erfassen – werden Strahlwirkungen in andere Bereiche, zum Beispiel den Bildungssektor. In den nächsten Tagen – das habe ich von Herrn Vogt heute Morgen noch einmal gehört – findet hier im Landtag eine Veranstaltung statt, bei der Sie sich darüber unterhalten wollen, dass Sie die digitale Bildung in Nordrhein-Westfalen stark ausweiten möchten. Die Games, gerade die Serious Games, haben einen großen Einfluss auf die Entwicklung im Bereich der digitalen Bildung.

Das heißt: Wir sollten anfangen, die Strahlwirkung mitzuberücksichtigen. Erst das macht die Branche besonders attraktiv. Ich glaube auch, dass man diese Daten erheben kann. Dafür muss man das System natürlich noch ein bisschen in seiner Logik verändern.

Zweitens. Nordrhein-Westfalen ist ein starker Games-Standort – mit Köln, wie allen bekannt ist, und der gamescom als Speerspitze. Andererseits gibt es in Düsseldorf mit Blue Byte bzw. Ubisoft auch eines der international wichtigsten Studios überhaupt. Das muss man auch einmal deutlich hervorheben. Wir haben also nicht nur mit EA einen großen Publisher in Köln, sondern auch ein ganz hervorragendes und weltweit renommiertes Studie hier in Nordrhein-Westfalen.

Die kleineren Entwickler haben es aber schwer. Die Prosperität leidet dort ein wenig. Deshalb müssten wir uns auch überlegen, wenn wir solche Daten erheben, wie wir etwas für die kleineren Entwickler tun können. Das betrifft natürlich den Bereich der Ausbildung und den Bereich der Fördersysteme, wie wir eben von Frau Limpach gehört haben. Wir müssen uns aber auch noch einmal überlegen, was die strukturellen Voraussetzungen sind. Das heißt: Wie setzt man Leute zusammen? Wie schafft man Netzwerkstrukturen so, dass sie tatsächlich auch in internationalen Kontexten wahrgenommen werden und Nordrhein-Westfalen damit einen Schritt nach vorne machen kann?

Ich bin zuversichtlich, dass die Landesregierung eine weise Entscheidung treffen wird, und würde mich freuen, wenn wir in Richtung Studie gingen. Das kann national erfolgen. Das kann auch landesweit erfolgen. Darüber muss man sich noch einmal unterhalten. Vielleicht kann man auch eine Bundesstudie unterstützen.

Ich freue mich sehr darüber, dass wir heute über dieses Thema diskutieren, und bin gespannt auf Ihre Fragen. – Danke.

Dr. Maximilian Schenk (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, Berlin, Stellungnahme 16/3499): Guten Morgen! Sehr geehrter Herr Vorsitzender! Sehr geehrte Damen und Herren Abgeordnete! Wir bedanken uns einerseits für diese Anhörung und andererseits für die Einladung zu dieser Anhörung. Es freut uns sehr, dass, veranlasst durch den Antrag der Piratenfraktion, der Landtag Nordrhein-Westfalen sich

hier dem Thema „Computer- und Videospiele“ – sprich: dem Leitmedium dieses Jahrhunderts – noch intensiver widmet, vor allem den Problemen unserer Branche.

Wir haben vor Kurzem einen Parlamentarischen Abend zu dem Thema „Probleme der deutschen Computer- und Videospielebranche“ durchgeführt. Dort war unter anderem das schon erwähnte Studio Blue Byte aus Düsseldorf mit auf dem Podium vertreten. Das allgemeine Resümee des Abends war, dass Deutschland, was die Umsätze an der Ladenkasse angeht, ein sehr starker Standort ist, dass wir aber insgesamt als Produktionsstandort den Anschluss international verpasst haben. Es gibt zwar einige Highlights. Wir haben einige sehr erfolgreiche Unternehmen. NRW ist sicherlich einer der starken Standorte unserer Branche in Deutschland. Aber insgesamt haben wir den Anschluss verpasst bzw., etwas vorsichtiger ausgedrückt, sind wir gerade dabei, den Anschluss zu verpassen.

Einer der Gründe dafür ist das Fehlen von brauchbaren Daten zu unserer Branche. Sie liegen nicht vor. Insofern begrüßen wir den Antrag, das Datenmaterial zu unserer Branche zu verbessern. Nach den besten Daten, die aktuell existieren, existieren alles in allem 1.200 Unternehmen in der deutschen Computer- und Videospielebranche, davon 20 % in NRW. Wie viele Arbeitsplätze gibt es in unserer Branche? Die besten Daten dazu hat unser Verband über eine fast totale Erhebung gewonnen. Das sind aber nur rudimentäre Daten, die sicherlich an der einen oder anderen Stelle auch lückenhaft sind. Sie sind nicht ausreichend. Und – es wurde schon angesprochen – die Daten, die wir über die Statistikämter und die Finanzämter erhalten, sind im Grunde im Wesentlichen unbrauchbar, um etwas über die Computer- und Videospielebranche aussagen zu können.

Allerdings glauben wir, dass der Antrag der Piratenfraktion zu kurz greift. Unsere Branche – das wurde schon einige Male erwähnt – ist eine äußerst internationale Branche, was sowohl den Vertrieb und den Umsatz als auch die Produktion angeht. Es ist sicher jedem Standort unbenommen, Zahlenmaterial zu erheben. Aber das Entscheidende ist, vergleichbare Daten zu haben. Eine reine NRW-Studie würde es gerade nicht leisten können, vergleichbare Daten zu erheben. Damit könnte man keine Vergleichbarkeit zu den anderen starken Standorten in Deutschland – zum Beispiel Hamburg, Berlin, Brandenburg und Bayern – herstellen. Vor allem würde uns aber die Vergleichbarkeit mit anderen Standorten fehlen, beispielsweise dem Vereinigten Königreich und Frankreich, die uns in den letzten Jahren sehr schnell überholt haben, was die Produktionskapazitäten in diesen Staaten angeht.

Deswegen plädieren wir dafür, eine mindestens bundesweite Studie zur Datenerhebung durchzuführen. Wir als BIU arbeiten an einer solchen Studie. Gemeinsam mit dem heute ebenfalls anwesenden G.A.M.E. wollen wir eine bundesweite Studie durchführen, die genau diese Zahlen erhebt, aber eben nicht nur für einzelne Standorte, sondern für die Bundesrepublik insgesamt und dann für möglichst viele einzelne Standorte wie beispielsweise Nordrhein-Westfalen ebenfalls. Diesbezüglich sind wir einerseits mit dem Staatsministerium des Bundes für Kultur und Medien und andererseits dem Bundeswirtschaftsministerium in Gesprächen. Die Gespräche sind so weit sehr gut. Die Studie steht kurz vor ihrem Start. Wir erhoffen uns auch von einigen Ländern eine inhaltliche und finanzielle Beteiligung an der Studie. Da sind wir auch mit

NRW schon seit einiger Zeit in Gesprächen. NRW prüft gerade, ob die Studie mit unterstützt wird. Als Vertreter der deutschen Computer- und Videospielebranche kann ich nur sagen: Das Vorliegen einer solchen Studie ist von elementarer Bedeutung. Wir brauchen solches Zahlenmaterial.

Noch ein letzter Hinweis zu dem schon erwähnten Parlamentarischen Abend: Es war ein weiteres zentrales Ergebnis dieses Parlamentarischen Abends, und zwar sowohl auf der Seite der politischen Vertreter als auch auf der Seite der Branchenvertreter als auch auf der Seite weiterer Vertreter, dass wir den Anschluss, was die Produktionskapazitäten in Deutschland angeht, unter anderem aus zwei Gründen verpasst haben, nämlich zum einen wegen des Fachkräftemangels und zum anderen aus folgendem Grund: Unser Medium, die Produktion von Computer- und Videospiele, ist ein Hochrisikogeschäft – deutlich riskanter als die Produktion von klassischen Kinofilmen, und schon das ist ein Risikomedienproduktionsgeschäft. Dem muss eine Medienpolitik durch eine Produktionsförderung, die die Risiken nivelliert, entgegenwirken. Wir haben aber in Deutschland kaum eine Produktionsförderung für Computer- und Videospiele. Ungefähr ein Hundertstel dessen, was insgesamt in andere Medien investiert wird, wird in Computer- und Videospiele investiert – also nur 1 % bei gleichem Marktvolumen. Vorhin wurde ja schon angesprochen, dass Videospiele vom Umsatz her mittlerweile die Kinobranche und die Musikbranche überflügelt haben. Eine entsprechende Studie würde auch wichtige Daten liefern, um die Grundlagen für eine solche Produktionsförderung in Deutschland legen zu können. – Vielen Dank.

Thorsten Unger (G.A.M.E. Bundesverband der Deutschen Computerspielindustrie): Herr Vorsitzender! Sehr geehrte Mitglieder des Landtages! Sehr geehrte Damen und Herren! Ich bin froh, dass ich es hierhin geschafft habe; denn ich lag die ganze Woche krank im Bett. Deswegen ist meine Stellungnahme nicht ganz fertig geworden. Bei Bedarf reiche ich sie aber gerne nach. – Wenn man an fünfter Stelle spricht, ist natürlich vieles, was richtig ist, schon gesagt worden ist. Ich möchte aber noch einige Ausführungen dazu machen.

Wir sprechen heute über ein Vorhaben des Landes Nordrhein-Westfalen. Ich kenne mich hier ganz gut aus. Ich bin selber in Viersen wohnhaft und bin seit 1999 unternehmerisch in Nordrhein-Westfalen aktiv. Für mich ist es wichtig, darauf hinzuweisen, dass die Wahrnehmung der Computerspielbranche oft sehr kurz greift. Das, was wir heute in Bezug auf den Kernmarkt Unterhaltungssoftware schon gehört haben, ist in der Zwischenzeit vielen Menschen bewusst, glaube ich. Ungefähr jeder Zweite in Deutschland spielt mehr oder minder regelmäßig Computerspiele. Die Konsumentenausgaben für Spiele betragen in Deutschland 2,7 Milliarden €. Das ist ein großartiges Marktvolumen. Auf dem Weltmarkt sind es 100 Milliarden €.

Und dann wird es ein bisschen kompliziert; denn wenn man fragt, wie groß die deutsche Games-Branche denn ist, wird es schon schwierig. Wir als Verband tun uns sehr schwer damit, allein die Feststellung zu treffen: Wie groß ist diese Branche denn? Ist es das, was Menschen in Deutschland für Computerspiele an der Kasse ausgeben? Oder ist es der Umsatz, den deutsche Unternehmen auch im Import und im Export machen? Und wie viele Leute arbeiten da?

Deswegen bin ich sehr dankbar für diese Initiative. Seinerzeit ist die Piratenpartei auf uns zugekommen und hat gefragt: Was können wir denn für die Games-Branche tun? – Daraufhin wurde dieser Antrag formuliert. Deswegen sind wir auch ein bisschen stolz darauf, in diesem Rahmen heute darüber sprechen zu können.

Ein entscheidender Punkt für uns ist, zum einen die Wahrnehmung dieser Branche in eine richtige Richtung zu lenken und zum anderen die Abstrahlungseffekte dieser Branche in andere Bereiche zu diskutieren, also zu schauen, wo Computerspieltechnologie heute noch verwendet wird. Von digitaler Bildung haben wir schon gehört. Andere Bereiche, bei denen man im ersten Moment gar nicht daran denkt, sind Simulationstechnologie, Augmented Reality und Virtual Reality. Daraus entsteht eine gewisse Problematik; denn wenn sich dieser Entwicklungsstandort im internationalen Vergleich zu anderen Standorten unterproportional stark entwickelt, haben wir hier ein technisches Problem, diese Technologie in andere Wirtschaftsbereiche hinein zu transferieren. Das ist auch für die klassische Industrie ein eklatanter Wettbewerbsnachteil. Darauf sollte man hinweisen.

Herr Söndermann, was Sie einfordern, ist letztendlich natürlich ein Grundverständnis, das wir generieren müssen. Schaut man sich das Monitoring zu ausgewählten wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundeswirtschaftsministeriums und die darin dargestellten elf Teilmärkte der Kultur- und Kreativwirtschaft an, sieht man, dass die Zahl für Computerspiele tatsächlich nicht nennenswert relevant ist. Da wird von einem Branchenumsatz in Höhe von 560 Millionen € gesprochen. Diese Größe hat mit der Realität absolut nichts zu tun. Das liegt schlicht und ergreifend darin begründet, dass die Datengrundlage eben nicht gegeben ist. Es ist notwendig – das ist aber Gegenstand einer anderen Diskussion –, dieses Marktmodell zu überarbeiten, damit wir überhaupt eine signifikante Zahl seitens des Bundeswirtschaftsministeriums bekommen.

Ich halte es für wichtig, dass wir uns einmal Gedanken darüber machen, wie Nordrhein-Westfalen als vom Strukturwandel sehr stark betroffenes Bundesland von einer Technologie profitieren kann, die ja Hochtechnologie ist und sehr viele Impulse auch für andere Wirtschaftsbereiche setzen kann. Deswegen würde ich dieses Studienthema auch wie folgt verstehen: Wie kann Nordrhein-Westfalen von diesem Gesamtmarkt eigentlich profitieren? Wie können Strukturen geschaffen werden, die in diesem Maße auch zu signifikanten, nachhaltigen Effekten in Bezug auf die Ausbildung der wirtschaftlichen Leistungsfähigkeit des Landes zurückspielen?

Insofern sage ich: Ja, eine Standortstudie ist grundsätzlich eine gute Sache. Richtig ist, dass eine Standortstudie auch dann Aussagekraft hat, wenn sie ins Verhältnis zu anderen Bundesländern zu setzen ist. Das heißt: Eine solche Studie sollte sicher auch die anderen Bundesländer in Betracht ziehen. Diese Studie sollte sicher auch einen internationalen Vergleich herleiten.

Ich will nur darauf hinweisen, dass Länder wie Bayern oder Berlin heute schon signifikant mehr in die Games-Branche investieren. Bayern hat kürzlich angekündigt, die Games-Förderung auf einen mittleren einstelligen Millionenbetrag anzuheben. Das wäre ungefähr das Fünffache dessen, was in Nordrhein-Westfalen getan wird. Diese

Dinge muss man im Auge behalten, wenn man sich mit der Gesamtlage beschäftigt, um das für sich noch einmal zu rekapitulieren.

England hat ein Tax-Relief-Modell für die Games-Branche verabschiedet, für das ein dreistelliger Millionenbetrag im Haushalt vorgesehen ist. Wenn man sich diese Größenordnungen anschaut und sich vor Augen führt, unter welchen Rahmenbedingungen diese Branche gefördert wird, kommt man zu sehr ernüchternden Erkenntnissen. Blue Byte bzw. Ubisoft in Düsseldorf – ein sehr lobenswertes Beispiel, auf das wir auch sehr stolz sind – hat ungefähr 400 oder 500 Mitarbeiter. Ubisoft Montreal hat hingegen 4.000 Mitarbeiter. Man muss einfach die Relationen betrachten.

Daher kann ich nur an alle appellieren, diese Branche ernst zu nehmen und die Potenziale dieser Branche zu nutzen. – Danke schön.

Prof. Dr. Linda Breitlauch (Lehrgebiet Intermedia Games, Studiengang Intermedia Design, Fachbereich Gestaltung, Hochschule Trier, Stellungnahme 16/3527):

Herr Vorsitzender! Sehr geehrte Damen und Herren! Diese Branche ist noch nicht so alt. Sie ist aber, wie schon ausführlich dargestellt wurde, extrem leistungsstark, was ihre Umsatzzahlen, ihren Absatzmarkt usw. angeht.

Ein kleines Beispiel: 2007 habe ich – interessanterweise hier in Düsseldorf – bei einem der ersten Studiengänge als Professorin für Game-Design begonnen. Das zeigt noch einmal, dass sowohl die Branche als auch der Ausbildungsmarkt noch nicht so alt sind. Seit 2009 sind Computerspiele als Kulturgut anerkannt. Damit können sie auch aus dem Bereich Kreativwirtschaft gefördert werden, was auch getan wird.

Wichtig zu betonen ist, dass sich in dieser Zeit, gerade was den Nachwuchs angeht, extrem viel getan hat. Inzwischen gibt es – nur ein kleines Beispiel, weil es gerade aktuell ist – fast 100 Anträge im Bereich Nachwuchskonzepte beim Deutschen Computerspielpreis. Das war vor ein paar Jahren noch ganz anders. Auf der einen Seite haben wir also schon einen sehr großen Ausbildungsmarkt – der sicher noch nicht ausreichend ist; es hat sich aber wirklich sehr viel getan. Frau Prof. Limpach hat das eben schon einmal gesagt.

Auf der anderen Seite haben wir aber das ganz große Problem, dass die Möglichkeit der Ansiedlung von Teams, die sich zum Beispiel an Hochschulen bilden, durchaus noch erschwert ist. In manchen Bundesländern gibt es zum Beispiel gar keine explizite Förderung für junge Teams. Das ist aber natürlich nicht das einzige Problem für Start-ups, sondern – auch das wurde schon gesagt – wir brauchen natürlich auch noch ganz andere Förderkonzepte, weil wir da im Vergleich zu anderen Kreativbranchen immer noch weit hinten liegen.

Lassen Sie mich hier noch einmal die Potenziale betonen, die auch in der Förderung gesehen werden müssen, und zwar gerade in den Bereichen, die nicht so sichtbar sind. Außerhalb der Entertainment-Branche gibt es den Bereich Serious Games. Hier geht es um Technologietransfer, also um Technologien, die in andere Branchen einspielen, was nicht unbedingt sichtbar ist, wenn man über den Markt von Entertainment Games redet, die aber unbedingt eine Unterstützung brauchen. Ich spreche hier ins-

besondere von Serious Games und Games for Health. Dort gibt es inzwischen nachweislich eine große Effizienz in Bereichen, die in andere Märkte wirken. Weil das aber keine B2C-Märkte sind, sondern weil das Ganze für spezielle Zielgruppen entwickelt wird, ist es sehr wichtig, dass man hier Unterstützung gibt – natürlich auch im Bereich Innovation, weil so etwas zu großen Teilen aus dem Nachwuchsbereich kommt.

Wir haben eine Schere – auch das wurde schon genannt – zwischen dem Absatzmarkt und dem Entwicklermarkt. Deutschland ist einer der größten Absatzmärkte weltweit für Computerspiele. Gern übersehen wird dabei aber, dass es sich hier nicht unbedingt um den Entwicklermarkt handelt. Wie stark und wie groß das Potenzial der Entwickler in Deutschland ist, wird dadurch also überhaupt nicht sichtbar. Das habe ich in der Stellungnahme auch noch einmal thematisiert. Hier fehlen tatsächlich deutliche Zahlen zur Entwicklerbranche. Das heißt: Wie ist die Kraft der Entwicklerbranche eigentlich zu benennen, und wie kann man daraus überhaupt einen sinnvollen Förderbedarf ableiten? Denn Förderung um der Förderung willen ist sicher nicht das Ziel, sondern das Ziel ist es natürlich, wirksame, sinnvolle Förderung einzusetzen, um sowohl die Innovationskraft als auch die Ansiedlung von neuen Unternehmen zu stärken und zu unterstützen.

Deswegen plädiere ich dafür, dass man solche Zahlen sinnvoll erhebt und klassifiziert – sprich: die Wirksamkeit der Branche nachhaltig erfasst – und damit auch die Möglichkeit bekommt, sich dort entsprechend umzuschauen, was zukünftig getan werden wird, wenn man über weitere Förderung spricht. Ich sage aber auch: So wichtig dieser erste Schritt auch ist, kann er natürlich nur der Anfang sein; denn die Fördernotwendigkeit für diese Branche ist ganz offensichtlich. Aber wir müssen sie noch deutlich mit Argumenten unterfüttern. – Vielen Dank.

Vorsitzender Karl Schultheis: Herzlichen Dank. – Dann kommen wir zur Fragerunde der Abgeordneten. Als Erster hat sich Herr Kollege Bolte gemeldet.

Matthi Bolte (GRÜNE): Ich hätte dem Kollegen von der antragstellenden Fraktion auch gerne den Vortritt gelassen. – Für die grüne Fraktion möchte ich mich zunächst bei den Damen und Herren Sachverständigen herzlich für ihre Stellungnahmen bedanken.

In dieser ersten Runde und auch in den schriftlichen Stellungnahmen haben wir sowohl über Games-Förderung und Förderung der Branche an sich gesprochen als auch etwas zu der Frage dieser Studie gehört. Im Antrag geht es ja ausschließlich um die Studie. Das muss man ein bisschen auseinanderklamüsern, finde ich.

Meine erste Frage richtet sich an alle Expertinnen und Experten. Sorry; sie richtet sich wirklich einmal an alle, weil es um eine Bewertung dieser Sache geht. Die Piratenfraktion fordert in ihrem Antrag, dass das Land eine Studie über diese Branche erstellen solle. Meine Frage lautet, ob die Erarbeitung einer solchen Branchenstudie nicht eigentlich Aufgabe der Verbände wäre, ob sie sich also, wie der BIU das ja schon aufs Gleis gesetzt hat, die Zahlen über ihre Branche organisieren müssten, oder ob es wirklich eine staatliche Aufgabe ist, solche Branchenstudien zu erstellen.

Herr Dr. Schenk, Sie haben sich für eine verstärkte Zusammenarbeit zwischen den Bundesländern ausgesprochen. Wie stellen Sie sich das konkret für den Bereich Games vor?

Frau Prof. Limpach, Sie haben in Ihrer Stellungnahme eine Reihe von Problemstellungen für die Branche skizziert. Lösen wir mit einer Studie diese Probleme? Oder was trägt eine solche Studie eigentlich dazu bei, um diese Probleme zu lösen? Denn davon, dass wir eine Studie haben, wird die Förderung ja noch nicht automatisch besser.

Frau Prof. Limpach, brauchen große Unternehmen – diesen Punkt haben nach Ihnen auch noch andere Sachverständige angesprochen – tatsächlich staatliche Förderung, zum Beispiel durch Steuerprivilegien?

Herr Söndermann, Sie haben Änderungen in der Statistik statt einer singulären Studie vorgeschlagen. Da habe ich mich gefragt: Macht es dann wirklich Sinn, eine solche Studie anzufertigen? Oder ist es nicht eher Aufgabe der öffentlichen Statistikämter, Kriterien für eine Games-Statistik oder so etwas festzulegen?

Herr Prof. Dr. Müller-Lietzkow, Sie haben eine ganze Menge an Methodenkritik angebracht – Stichwort „Kästchen“. Macht da eine solche Studie eigentlich Sinn? Ist es aus Ihrer Sicht möglich, trotz dieser methodischen Schwierigkeiten eine Studie zu erstellen?

Lukas Lamla (PIRATEN): Es hätte mir auch nichts ausgemacht, als Letzter zu reden; denn ich war durchaus neugierig, welche Fragen denn von den anderen Fraktionen kommen. – Vorab möchte ich mich natürlich im Namen der antragstellenden Piratenfraktion bei den Expertinnen und Experten bedanken, und zwar nicht nur für die Stellungnahmen, sondern auch für ihr Erscheinen heute und dafür, dass sie so bereitwillig unsere Fragen beantworten; denn das Ganze ist, wie wir schon gehört haben, ein durchaus neuer Bereich, aber nichtsdestotrotz auch auf der politischen Ebene relevant. Insofern finde ich es gut, dass wir uns heute hier mit diesem Thema befassen.

Herr Söndermann, Sie sagten, der Begriff „Games-Branche“ sei noch nicht etabliert; er fehle oftmals im Bereich der Förderrichtlinien. Welche konkreten Auswirkungen hat das für neue Ideen, für Initiativen, für Start-ups? Wie wirkt sich das auf sie aus? Gibt es Probleme, wenn es zum Beispiel um die Finanzierung des eigenen Vorhabens geht? Wo gibt es da die klassischen Stolpersteine? Und sind Ihnen auch Beispiele bekannt, wo solche Vorhaben aufgrund der Unkenntnis über diesen Begriff bzw. über diesen Bereich gescheitert sind?

Frau Limpach, Herr Schenk und Frau Breitlauch, mir ist in den Stellungnahmen, aber auch in den Ausführungen bewusst geworden, dass wir es durchaus auch mit einem sehr starken Wettbewerb im Bereich der Werbung und des Haltens von Talenten bzw. von sehr qualifizierten Personen in diesem Bereich zu tun haben. Inwieweit stehen die einzelnen Bundesländer da miteinander in Konkurrenz? Inwieweit gibt es auch einen starken Konkurrenzdruck aus dem Ausland? Können Sie einschätzen, inwieweit wir Gefahr laufen, dass die Talente, die wir haben und jetzt auch schon ausbilden, dann tatsächlich ins Ausland abgeworben werden und ins Ausland abwandern, wenn wir weiterhin untätig bleiben und uns erst einmal noch darüber unterhalten müssen, wie

und ob wir Zahlen erheben wollen? Das heißt: Wie dringend ist das? Wie hoch ist der Druck, da tatsächlich auch politisch tätig zu werden?

Herr Müller-Lietzkow, vielleicht können Sie noch etwas mehr zum Thema „Strahlwirkung in den Bildungssektor“ ausführen. Inwieweit gibt es da schon Kooperationen von Unternehmen zum Beispiel mit einzelnen Schulträgern? Inwieweit ist dieser Bildungssektor vielleicht auch Quelle von Innovation? Inwieweit kann unsere Spielebranche, die nationale, aber durchaus auch die regionale, davon profitieren? Wo könnte man ansetzen, um diese Wechselwirkung zwischen Bildungssektor und Spielebranche auszubauen, auch über den bildungspolitischen Weg? Inwieweit gibt es da Möglichkeiten?

Herr Unger und Frau Breitlauch, wir unterhalten uns eben nicht nur über die klassischen Blockbuster-Spiele. Es gibt ja auch die Serious Games oder andere kleine Bereiche. Mich würde interessieren, ob es auch Spiele mit einer regionalen Beziehung gibt. Inwieweit spielt der Regionalitätsfaktor da eine Rolle? Inwieweit können sich auch Spiele sehr stark regional entwickeln? Spielt das in der Branche jetzt schon eine Rolle? Und wie sind die Zukunftsaussichten?

Vorsitzender Karl Schultheis: Nur ein kurzer technischer Hinweis: Es gibt gerade ein Problem mit der Tonübertragung. Gleich wird der Versuch gestartet, dieses Problem zu beheben. Das könnte, was die Geräuschkulisse angeht, zu kleinen Störungen führen.

Alexander Vogt (SPD): Die SPD-Fraktion bedankt sich ebenfalls für die umfangreichen Stellungnahmen und die Vorträge hier zu diesem Thema, das durchaus auch für Nordrhein-Westfalen ein wichtiges Thema ist. Wir haben hier ja – zum Teil auch von Ihnen mit veranstaltet – einmal im Jahr die gamescom, die in Nordrhein-Westfalen immer wieder anschaulich macht, welche Relevanz diese Branche hat.

Wir haben jetzt einen Antrag vorliegen, der sich rein für eine Studie ausspricht. Aus Ihren Stellungnahmen und Ihren Beiträgen habe ich mitgenommen, dass diese Fokussierung nur auf Nordrhein-Westfalen mehrheitlich nicht als sinnvoll angesehen wird, sondern dass wir einen bundesweiten oder gar internationalen Vergleich brauchen und, wie Herr Söndermann gesagt hat, eher eine Games-Statistik als eine eingeeengte Studie, wie es nach dem Antrag der Fall sein soll.

Des Weiteren ist, wenn ich Sie richtig verstanden habe, Herr Dr. Schenk, eine Studie auf Bundesebene auf einem sehr guten Weg. Dieser Antrag, für Nordrhein-Westfalen noch einmal eine eingeschränkte Studie zu erstellen, wäre somit überflüssig, wenn gerade eine bundesweite Studie geplant ist, die Nordrhein-Westfalen mit beinhalten soll. Ich würde von Ihnen gerne noch einmal hören, wie Sie und Ihr Verband dazu stehen.

Da wir jetzt aber schon so viele Experten aus diesem Bereich hier haben, möchte ich die Gelegenheit nutzen, einen Blick auf die Förderbedingungen in unserem Bundesland zu richten.

Wir haben hier die Film- und Medienstiftung, die zum Teil auch den Games-Bereich mit abdeckt. Frau Prof. Limpach, wie schätzen Sie das, was hier durch die Film- und Medienstiftung geleistet wird, auch im Vergleich mit anderen Bundesländern ein?

Herr Prof. Dr. Müller-Lietzkow und Herr Dr. Schenk, was müssten wir neben den Punkten, die Sie in Ihren Wortbeiträgen gerade schon genannt haben, auf Länderebene tun, um die Branche zu stärken? Wir haben ja schon etwas zur Differenz zwischen kleinen und mittelständischen Unternehmen auf der einen Seite und durchaus großen Playern auf der anderen Seite gehört. Welche Ansätze sehen Sie da? Was kann man als Bundesland oder auch auf nationaler Ebene ändern? Wofür könnte sich Nordrhein-Westfalen einsetzen?

Thomas Nückel (FDP): Vielen Dank für die interessanten Beiträge. – In der Tat müssen wir die Frage anders stellen. Herr Prof. Dr. Müller-Lietzkow, Sie haben das sehr gut formuliert, als Sie von der Perspektive des typisch deutschen Ansatzes gesprochen haben. Haben andere Länder denn bessere Datenlagen und deswegen eine bessere Methodik?

Herr Dr. Schenk, Sie betonen zu Recht, dass man nicht nur auf Nordrhein-Westfalen schauen darf – wobei wir natürlich auch ein großes Bundesland sind –, und verweisen auf die unterschiedlichen Studien, die für Deutschland geplant sind. Aber Sie haben ja selbst auch Erkenntnisse darüber, wie die Branche in Nordrhein-Westfalen aufgestellt ist. Könnten Sie Ideen oder Vorschläge skizzieren, was konkret am Standort NRW gestärkt werden sollte? Sie haben ja selber das Förderkonzept „Agenda 2020: für eine starke Computer- und Videospielebranche in Deutschland“ aufgestellt. Wenn ich mich richtig erinnere, ist das in der Nachfolge der gamescom realisiert worden. Ich habe es sogar gelesen. Darin sind auch Forderungen formuliert worden. Dort ging es vor allen Dingen um die bessere Koordination bestehender Zuständigkeiten. Wo sehen Sie konkrete Punkte, an denen das Land oder die Länder Ihre Branche noch unterstützen könnten?

Herr Söndermann, Sie haben beispielsweise auf die Initiative Kultur- & Kreativwirtschaft der Bundesregierung hingewiesen. Insofern sind hier durchaus unterschiedliche Akteure im Spiel.

Frau Prof. Dr. Breitlauch, diese Branche ist nicht nur relativ neu, sondern war auch sehr versteckt. Ich habe lange gebraucht, um den von Ihnen angesprochenen Studiengang damals zu finden. Aber es war ja auch der erste Studiengang, den es gab. Deswegen ist meine Frage, welche Erfahrungen Sie mit den jungen Menschen machen, die – teilweise direkt aus der Schule – zu Ihnen kommen. Wie bewerten Sie die von ihnen mitgebrachten relevanten Kompetenzen? Sehen Sie da Schwächen oder bestimmte Trends? Und welche Wünsche hätten Sie möglicherweise im Hinblick auf schulische Kompetenz, nach der wir ja vielleicht auch für NRW forschen müssten?

Thorsten Schick (CDU): Herzlichen Dank an die Experten für die Stellungnahmen und Wortbeiträge. – Ich möchte noch einmal das unterstreichen, was Herr Vogt gesagt hat. Das Thema „Games“ beschäftigt uns hier im Landtag schon seit längerer Zeit. So war es noch Minister Krautscheid, der in seiner Amtszeit dafür gesorgt hat, dass die

gamescom – natürlich mit Unterstützung der Branche – nach Nordrhein-Westfalen gekommen ist. Das zeigt, dass das Thema „Games“ hier schon seit sehr langer Zeit virulent ist.

Gerade ist deutlich geworden, dass es unterschiedliche Akteure gibt. Auf der einen Seite gibt es Angelegenheiten und Aufgaben, die besser auf der Bundesebene angesiedelt sind. Auf der anderen Seite existieren Themen, die landesspezifisch dann doch etwas besser abgehandelt werden. Das klang in den einzelnen Wortbeiträgen der Experten auch an.

Mich würde daher – noch einmal etwas zugespitzt – interessieren, was die drei wichtigsten Handlungsfelder sind, die auf der Landesebene in Angriff genommen werden müssten, und abgegrenzt dazu, was die Bundesebene tun müsste; denn wir sollten auf Landesebene natürlich nicht Dinge tun, die wesentlich besser vom Bund abgehandelt werden können. Es mag zwar für den einen oder anderen spannender sein, das hier auf Landesebene auch noch verantwortlich mit abzufeiern. Ich glaube aber, dass wir deswegen schon unterschiedliche staatliche Ebenen haben, weil man es da auch besser abbilden kann. Weil ich nicht alle Sachverständigen ansprechen soll, richte ich diese Frage einmal an Frau Prof. Limpach, Herrn Prof. Dr. Müller-Lietzkow und Herrn Dr. Schenk.

Prof. Dr. Thomas Sternberg (CDU): Das Thema „Kreativwirtschaft, Kulturwirtschaft, Statistik“ hat uns immer wieder beschäftigt. Wir haben denjenigen, der die ganzen Fußangeln, die dieses Thema hat, am besten kennt, hier unter uns bei den Fachleuten sitzen. Herr Söndermann, Sie haben sich mit diesen vielen Fußangeln unendlich oft und viel beschäftigt.

Kulturwirtschaftsberichte werden normalerweise für die einzelnen Länder abgegeben. Herr Schenk, als Vertreter eines Bundesverbandes sind Sie offensichtlich der Meinung, dass das in einem Land zu klein gekocht sei. Allerdings erwähnen Sie als eines der Zentren für die Games-Industrie die Stadt Helsinki. Ganz Finnland hat weniger als ein Drittel der Einwohner von Nordrhein-Westfalen. Wir sind also nicht irgendein kleiner Regierungsbezirk des Bundes, den man nicht beachten müsste. Im Übrigen achten wir hier sehr darauf, dass wir in Nordrhein-Westfalen eine Wirtschafts- und Kulturförderung hinbekommen, die sich im Wettstreit der Länder sehen lassen kann. Da können wir auch sehr selbstbewusst auftreten, denke ich.

Dass der Bund und die Bundesverbände dann noch einmal ihre Bundesstatistiken machen, ist völlig unbenommen. Das können sie auch gerne tun. Aber zuständig sind wir, sofern das ein Kulturthema ist, hier als Land. Darauf möchte ich auch bestehen. Insofern ist der Antrag der Piraten richtig. Das wollte ich doch noch einmal festhalten. Wir machen hier nicht irgendetwas Subalternes, was im Bund besser aufgehoben wäre. Wie gesagt, ist das eine Sache des Landes. Da haben wir auch etwas zu bieten, glaube ich.

Meine Frage geht vor allen Dingen an Herrn Müller-Lietzkow, Frau Limpach und Frau Breitlauch, die von drei Hochschulen und aus drei unterschiedlichen Fachbereichen kommen – Frau Limpach vom Cologne Game Lab, Herr Müller-Lietzkow vom Institut

für Medienwissenschaften in der Fakultät für Kulturwissenschaften und Frau Breitlauch vom Fachbereich Gestaltung. Was können wir eigentlich auf der Ausbildungsebene tun, um die Bereiche, die hier betroffen sind – das sind ja sowohl die Bereiche für Gestaltung, also Design, als auch die Elektronikbereiche als auch die klassischen Filmbereiche –, in der Ausbildung zu vernetzen, damit das Ganze in der Ausbildung so gefördert werden kann, dass wir auch für den Nachwuchs entsprechende Möglichkeiten schaffen, da gut zu werden?

Ich habe noch eine weitere Frage. Wie stehen diese Spielentwickler denn im Zusammenhang zu Entwicklern klassischer Spiele? Das hat ja auch etwas miteinander zu tun. Wie sehen eigentlich eine allgemeine Spielentwicklung und eine elektronische Spielentwicklung aus? Der Deutsche Kulturrat hat sich ja über Jahre intensiv mit der Frage befasst, ob das nun ein kulturpolitisches Thema sei oder nicht. Mittlerweile ist es ein anerkanntes Kulturthema. Dann sollten wir uns auch mit der Frage beschäftigen: Wo sind unsere Kultureinrichtungen – Hochschulen für Medien, Fachbereiche für Design und Ähnliche – damit berührt, und wo gibt es solche Verbindungspunkte zu klassischen Medien?

Dr. Joachim Paul (PIRATEN): Ich habe noch vier kleine Fragen. Zwei beziehen sich mehr auf das Wirtschaftliche und zwei eher auf das Kreative.

Herr Müller-Lietzkow, Herr Schenk und Herr Unger, interessanterweise hat Deutschland in einem ganz anderen Sektor eine hoch aktive, sehr erfolgreiche Branche, nämlich bei den Brettspielen. In den USA erleben wir gerade einen Riesenboom, was „Die Siedler von Catan“ angeht. 20 Jahre nach Entstehen dieses Spiels sind die Amerikaner wie verrückt darauf. Vor diesem Hintergrund lautet meine Frage: Sehen Sie mögliche Synergien im Bereich der Computerspielbranche und der Brettspielbranche – ohne dass man sich gegenseitig Felder wegnimmt; denn es ist ja auch immer eine Konkurrenz um die Zeit der Spieler –, wenn man da gemeinsam aktiv werden könnte?

Frau Limpach, Herr Schenk und Herr Unger, können Sie uns exemplarisch bewährte Förderinstrumente, Strategien und Rahmenbedingungen aus dem Ausland nennen, die hier in Deutschland möglicherweise noch fehlen und Anwendung finden müssten, um unseren schon lebendigen Standort noch lebendiger zu machen?

Frau Limpach, Herr Unger und Herr Müller-Lietzkow, immer wieder kommt es vor, dass kleine Firmen mit großen Projekten aufploppen. Sie erreichen auch ein großes Publikum. Dann werden sie von größeren Konzernen aufgekauft. Dabei werden Milliardensummen für den Kauf dieser kleinen Innovations-Hotspots ausgegeben. Wie sehen Sie dieses Phänomen in Bezug zu Vielfalt und kreativer Gestaltungsfreiheit?

Herr Schenk, Herr Unger und Herr Müller-Lietzkow, in den Ausführungen klang gerade an, dass dies eine Hochrisikobranche ist, was die Investitionen angeht. Wir hatten in der letzten Plenarrunde eine Debatte zum Thema „Bürgschaftsbanken“. Inwieweit könnten Bürgschaftsbanken dort helfen und aktiv werden? Sehen Sie möglicherweise ein Problem für den Antragsteller darin, dass die Gutachter für ein Projekt bei der Bank nicht über das Know-how verfügen, das sie möglicherweise haben müssten, um ein Spieleprojekt bewerten zu können?

Zum Abschluss habe ich doch noch eine Frage an dieselben Personen. Ich bin Herrn Sternberg für seine gerade gestellte Frage unendlich dankbar. Er hat noch einmal den Deutschen Kulturrat, der auf Bundesebene tätig ist, ins Spiel gebracht. Sehen Sie eine Möglichkeit, dass der Deutsche Kulturrat auch zugunsten Ihrer Branche, die wir heute debattieren, aktiv werden könnte?

Vorsitzender Karl Schultheis: Vielen Dank. – Wir kommen zur Antwortrunde.

Michael Söndermann (Büro für Kulturwirtschaftsforschung, Köln): Vielen Dank für die interessanten Fragen. – Zu Herrn Bolte: Meine Einschätzung ist, dass die Analyse der Games-Branche zunächst keine Sache der Verbände sein sollte, sondern eine Sache der öffentlichen Träger. Um es noch genauer zu sagen, weil Sie ja wissen wollten, ob das auch eine Sache der amtlichen Statistik sein könnte: Ja, ich würde dafür plädieren, ein Pilotprojekt zusammen mit der amtlichen Statistik zu starten, um die Frage der Klassifizierung dieser wichtigen Branche sauber und profund behandeln zu können.

Zu Herrn Lamla: Der Begriff der Games-Branche ist tatsächlich völlig unterentwickelt. Es ist mehrfach darauf hingewiesen worden, dass niemand – weder die Wirtschaftsdatenbanken noch die Finanzdatenbanken noch die Versicherungsdatenbanken noch die Schufa – die Games-Branche kennt; denn die entscheidenden Schlüsselbranchen werden unter dem Begriff „Sonstiges“ verbucht, und eine Branche, die „Sonstiges“ heißt, kann keine wirtschaftlich relevante Branche sein.

Ich darf Ihnen einmal ein Beispiel aus der Designwirtschaft schildern. Solange es in der europäischen Wirtschaftszweigklassifikation den Begriff „Design“ nicht gab – das war in der vorherigen Klassifikation vor 2008 der Fall –, gab es auch den Begriff der Designwirtschaft in der europäischen Debatte nicht. Erst durch die Klassifikation, durch die Einführung des Begriffs „Designaktivitäten“ in verschiedenen Differenzierungen, ist das plötzlich sichtbar geworden, und man kann wie selbstverständlich darüber sprechen. Jetzt kann es von jedem Finanzbeamten und jedem Mitarbeiter der Bundesagentur für Arbeit sauber zugeordnet werden.

Das heißt: Es liegen wesentliche Stolpersteine bei der soliden Erfassung des Begriffs „Games-Branche“ in der Klassifikation. Ohne diese Vorarbeit – das darf ich in aller Deutlichkeit sagen, auch wenn mir jetzt vielleicht ein wenig Unmut hier entgegen schlägt – macht eine fachliche Studie keinen Sinn.

Zu Herrn Vogt: In meinem Plädoyer ist eine Games-Statistik statt dieser Studie genannt worden. Es ist auch thematisiert worden, ob die geplante Bundesstudie einen Sinn macht. Ich verbinde diese Frage mit dem Hinweis von Herrn Nückel, dass offenbar unterschiedliche Akteure hier im Spiel sind, nämlich die Bundesebene und die Länderebene. Der Vollständigkeit halber darf ich hier auch einmal die kommunale Ebene erwähnen, die selbstverständlich ebenfalls großes Interesse hat. Herr Roland Berger von der Stabsstelle für Medien- und Internetwirtschaft der Stadt Köln ist als interessierter Zuhörer hier. Die Kommunen sind also auch sehr an diesem Thema interessiert.

Wichtiger ist aber Folgendes: In Fragen der Games-Statistik sind nicht wirklich unterschiedliche Player im Spiel, sondern es ist eine Wirtschaftsministerkonferenz im Spiel, die das Konzept der Kultur- und Kreativwirtschaft federführend definiert hat. Die Bundesregierung hat sich dem angeschlossen. Damit handelt es sich um eine Bund-Länder-einheitliche Fragestellung, die zu beantworten ist. Dann geht jedes einzelne Land – da hat Herr Prof. Sternberg recht – in eigenen Kulturwirtschaftsberichten der Frage nach: Welche strukturpolitischen Folgerungen ergeben sich aus dieser Bund-Länder-Analyse?

Deswegen – Ihre Pointierung aufgreifend – nochmals zugespitzt meine drei wichtigsten Empfehlungen:

Der erste Punkt: Eine Games-Statistik als eine Bund-Länder-Abstimmung ist zwingend erforderlich. Dies ist wirklich zwingend erforderlich. Das Ganze ist keine Sache der Verbände, sondern eine Zusammenarbeit zwischen den Ministerien, der amtlichen Statistik, den Verbänden und der Wissenschaft. Ohne diese vier Player macht es tatsächlich keinen Sinn.

Der zweite Punkt: Es ist notwendig, dass auf jeder Länderebene – und, bitte schön, wirklich in allen 16 Bundesländern; auch ostdeutsche Länder sind in höchstem Maße daran interessiert – eine Games-Analyse vorgenommen wird, damit alle 16 Bundesländer mit diesem Material arbeiten können und die Games-Branche weiterentwickelt werden kann.

Der dritte Punkt: In eine solche Analyse müssen wir natürlich auch die einzelnen interessierten Standorte mit einbeziehen. Das ist meine Perspektive. Sprich: Die kommunale Ebene gehörte mit an den Tisch.

Zu Herrn Prof. Sternberg: Ich habe schon darauf hingewiesen, dass Sie zu Recht die Auffassung vertreten – ich übersetze Ihre Intervention jetzt einmal so –: Eine Bundesstudie ist schön und gut; aber wir hier im Land machen Strukturpolitik. Es gibt ja nicht einen Bundeskulturwirtschaftsbericht, sondern 16 Landeskulturwirtschaftsberichte, die alle ihre Spezifika haben. Hier brauchen wir – noch einmal in aller Deutlichkeit – eine einheitlich abgestimmte Games-Statistik und Games-Daten, mit denen dann die jeweiligen Bundesländer operieren können.

Prof. Odile Limpach: Danke schön für die Fragen. – Ich versuche, die verschiedenen Themen ein bisschen zusammenzufassen, und beginne einmal mit der Rolle der Studie. Natürlich wird die Studie nicht alle Probleme auf einmal lösen. Ich sehe diese Studie als ein Hilfsmittel, um diese Probleme anzugehen.

Lassen Sie mich als ein Beispiel die Bekanntheit von Computerspielen insgesamt nennen. Hier sind wir in einem Kreis, der sich damit auskennt. Sie wissen, was Computerspiele sind, wie deren Wirtschaftsrelevanz ist usw. Fragen Sie aber Eltern, die sich darüber Gedanken machen, was ihre Kinder studieren sollten, oder Lehrer in Schulen, was sie über Computerspiele und deren Relevanz sowie die Wichtigkeit von Programmieren wissen, sieht es nicht so gut aus. Mehr Zahlen über die Wirtschaftsrelevanz und darüber, was in der Computerspielebranche passiert, zu haben, wird uns helfen,

den Bekanntheitsgrad zu steigern und positiv zu kommunizieren, dass dieser Bereich einfach wichtig ist, auch für die Wirtschaft und die Zukunft.

Ein anderes Beispiel ist Serious Gaming. Wenn wir mehr Zahlen haben, können wir auch mehr Informationen seriös kommunizieren. Derzeit kommen die Informationen mal vom einen Verband und mal vom anderen Verband. Viele Verbände versuchen, da mitzumischen, weil diese Branche einfach schön ist; sie wächst und hat positive Zahlen. Es werden immer wieder Sachen kommuniziert, die nicht ganz richtig sind oder von jemandem mit einer anderen Betrachtungsweise dargestellt werden. Das würde sehr viel Klarheit bringen, glaube ich.

Es würde uns auch helfen, die Kommunikation über die schon angesprochenen extrem wichtigen Transferelemente zu verbessern. In allen möglichen Branchen wird mit Techniken der Computerspielindustrie gearbeitet. Man hat von Virtual Reality geredet. Künstliche Intelligenz kommt von Computerspielen. Die 3D-Grafiken wurden auch für Computerspiele entwickelt. Das alles wissenschaftlich zu untermauern, wird helfen, diese Branche nach vorne zu bringen und auch in der breiten Bevölkerung das Bewusstsein zu verbessern.

Eine Studie mit fundierten Zahlen wird uns außerdem helfen, tatsächlich die Förderlandschaft – das ist heute hier auch ein wichtiges Thema – zu verbessern. Ich begrüße die Arbeit der Film- und Medienstiftung NRW sehr. Wenn Sie sich aber ansehen, welche Summen für Computerspiele im Vergleich zu Filmen ausgegeben werden, sehen Sie: Die Proportion passt nicht zu der wirtschaftlichen Relevanz. Zahlen, die offiziell sind, zu haben, wird uns helfen, auch in diese Richtung zu argumentieren.

Das bringt mich zu der Förderlandschaft, und zwar sowohl international als auch regional. Was müssen wir machen? Das ist ein sehr großes Thema. Ich werde aber auch versuchen, es zusammenzufassen. Für mich gibt es zwei Bereiche.

Erstens: kleine Unternehmen. Da wird schon einiges gemacht. Es könnte aber noch viel mehr gemacht werden – für Start-ups, also für Masterstudenten, die sich mit ihrem ersten Projekt selbstständig machen wollen. Die angesetzten Summen sind klein, und die Instrumente sind extrem kompliziert. Versuchen Sie doch einmal, einen Förderantrag zu stellen. Ich habe 20 Jahre Berufserfahrung. Selbst ich tue mich schwer, das alles auszufüllen. Ein 25-Jähriger oder 30-Jähriger steht in meinem Büro, ist komplett verzweifelt über den Antrag, den er jetzt ausfüllen muss, und kommt fast nicht zu Ende, weil es so viel Papierkram ist.

Zweitens: große Player. Warum brauchen große Unternehmen, die weltweit agieren, Förderung? Ja, die großen Unternehmen verdienen Geld. Deutschland steht aber, was das Wachstum dieser Unternehmen angeht, ganz klar im Wettbewerb zu allen anderen Ländern. Ich habe sehr lange für die Firma Ubisoft gearbeitet und immer ein Problem gehabt, Wachstum in Deutschland zu rechtfertigen im Gegenzug zum Wachstum in England, aber auch in Singapur, in den Vereinigten Staaten und in Kanada, weil dort sehr viel mehr ausgegeben wird. Ich weiß, dass innerhalb der europäischen Richtlinien nicht alles das möglich ist, was Kanada oder Singapur an reinen Zuschüssen gewährt, um diese Firmen dort hinzubringen. Aber innerhalb der europäischen Richtlinien hat England es geschafft, eine Förderlandschaft und Steuerersparnisse anzubieten, die

die Firmen bewegt haben, es eher in England zu Wachstum zu bringen – oder auch in Frankreich, aber nicht in Deutschland. Ich habe das auch sehr lange versucht. Bisher hat man noch nicht den Weg gefunden, wie man den Standort Deutschland und den Standort NRW für diese großen Firmen etwas attraktiver macht. Das müssen keine Steuerersparnisse sein, sondern kann auch in Richtung Forschung und technische Entwicklung gehen. Das ist nicht nur Geld, sondern kann auch dieses sein, weil wir in der Spielebranche immer sehr viel forschen, sehr weit vorne sind und auch Risiken eingehen.

Die nächste hier gestellte Frage fand ich sehr interessant. Ich habe mich gefragt, welche Kompetenz die Studierenden im Cologne Game Lab mitbringen. Dazu muss ich sagen, dass das Cologne Game Lab in Englisch unterrichtet und für alle offen ist. Dieses Jahr erwarten wir 400 bis 450 Bewerbungen für 50 Plätze. Das heißt, dass die Studenten, die bei uns anfangen, eine sehr hohe Kompetenz mitbringen. Ich sehe kein Defizit besonders bei den deutschen Studenten dahin gehend, dass sie nicht genug programmieren könnten. Das würde ich nicht sagen. Meines Erachtens ist der Punkt mehr das Bewusstsein, was man studieren kann und wie man eine Karriere in der Games-Branche angehen sollte. Das ist noch wenig bekannt.

Eine weitere Frage bezog sich darauf, dass die von uns vertretenen Hochschulen in verschiedenen Bereichen angesiedelt sind. Ich möchte hier nicht zu viel von Vernetzung verschiedener Disziplinen wie Kulturwissenschaft und Programmierung sprechen, sondern von echten Ausbildungen, die nur für die Spielebranche relevant sind. Wir haben als Unternehmen jahrelang darunter gelitten, dass die Leute, die aus den Hochschulen kamen, nicht die richtige Ausbildung hatten. Jetzt wird viel mehr darauf geachtet, dass die Ausbildung für die Games-Branche auch wirklich den Bedürfnissen der Industrie entspricht. In diese Richtung sollte es meiner Meinung nach auch gehen. Es geht also nicht darum, dass man eine Mischung macht, sondern darum, dass man wirklich für die Games-Industrie ausbildet.

Als letzte Frage habe ich mir den Kauf kleiner Unternehmen durch größere Firmen notiert. Es wurde befürchtet, dass dadurch die Innovationskraft verloren gehen könnte. Ich sehe das – vielleicht, weil ich aus der Wirtschaft komme – ein bisschen anders. Auf der einen Seite ist es wichtig, ein Netz an kleinen Unternehmen, an jungen Leuten, an Start-ups zu haben; denn dort findet definitiv die Innovation statt. Sobald ein Unternehmen mehr als 1.000 oder 2.000 Mitarbeiter hat, ist es sehr schwierig, da Innovation weiter zu kultivieren. Die großen Unternehmen bemühen sich sehr darum. Es funktioniert auch und findet statt, ist aber viel schwieriger. Deshalb brauchen wir einerseits dieses Netz an jungen Leuten. Dass diese jungen Leute aus Nordrhein-Westfalen oft nach Berlin gehen, um die entsprechende Start-up-Szene zu haben, finde ich schade. Die Start-up-Szene könnte hier stärker sein. Es gibt sie; aber sie könnte noch etwas stärker sein, besonders im Games-Bereich. Zum Glück gibt es auf der anderen Seite die großen Unternehmen, die einem die Hoffnung geben, dass man irgendwann auch großes Geld damit machen kann, wenn man ein paar Jahre gelitten hat und entwickelt hat und Innovation gemacht hat. Ich würde also nicht ein so schwarzes Bild malen. Das Zusammenspiel macht es. – Die Frage zu Landesebene und Bundesebene überlasse ich Herrn Schenk, der sich da besser auskennt als ich.

Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow (Institut für Medienwissenschaften, Fakultät für Kulturwissenschaften, Universität Paderborn): Erst einmal freut es mich, dass der Medienstaatssekretär hier ist. Das gibt dem Thema vielleicht noch einmal ein besonderes Gewicht. Ich weiß, dass er sich lange mit dem Thema auseinandersetzt – nicht nur wegen der gamescom, sondern weil wir uns insgesamt in Nordrhein-Westfalen mit den Games ...

(Lothar Hegemann [CDU]: Das hier ist der Landtag und nicht die Landesregierung!)

– Ich wollte das noch ein bisschen abrunden. Lassen Sie mir doch die Chance, auszureden. – Danke.

(Lothar Hegemann [CDU]: Das ist die Chance für einen Zwischenruf, wie er im Parlament üblich ist!)

– Diese Chance haben Sie perfekt wahrgenommen. – Auf jeden Fall möchte ich sagen, dass wir in Nordrhein-Westfalen eine starke Games-Industrie haben. Herr Schenk hat das eben auch noch einmal betont. 25 % der entsprechenden Unternehmen in ganz Deutschland sind in NRW. Das sollten wir auch weiter so handhaben.

Herr Bolte und Herr Nüchel haben mich beide auf die Frage der Methodik angesprochen und noch einmal erwähnt, dass ich mich in der Stellungnahme dafür ausgesprochen habe, über die Methodik zu reden. Ich will damit nicht sagen, dass es sinnlos ist, eine Studie zu machen. Falls mich irgendjemand so verstanden haben sollte, wäre das ein großer Fehler. Man muss sich allerdings etwas differenzierter mit der Industrie auseinandersetzen. Das bedeutet im Umkehrschluss, dass wir hier verschiedene Sektoren ansprechen. Wir haben, wie das gerade auch von Frau Limpach angedeutet wurde, eine komplexe Industrie. Sie ist sowohl im Bereich der Programmierung unterwegs; damit sind wir faktisch im Sektor der Softwareindustrie und gar nicht mehr so sehr in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Gleichzeitig umfasst sie die pure Kultur- und Kreativwirtschaft, zum Beispiel Künstler oder Musiker, also Kreative. Darüber hinaus kommen wir auch in den kaufmännischen Sektor hinein, wenn wir einmal berücksichtigen, dass ein Publisher eigentlich ein ganz normales kaufmännisches Unternehmen ist; insofern muss man sich da die Wertschöpfung schon genauer anschauen. Außerdem haben Sie noch sekundäre Dienstleister, zum Beispiel im Bereich des Server-Hostings oder im Bereich der Internetsicherheit, die mit in die Branche hineinspielen und auch von der Branche profitieren. Mit all dem, was ich bisher genannt habe, ist der gesamte Handel noch gar nicht erfasst.

Deshalb habe ich gesagt, dass die Methodik doch ein bisschen komplexer ist. Man muss tiefer hineinschauen und sich anschauen: Was für ein Sektor ist denn wo wie betroffen, und welche Daten müssen wir eigentlich erheben, um wirklich Auskunft über die Branche zu haben? – So viel nur einmal zur Klarstellung, warum ich an der Methodik ein bisschen herumgemäkelt habe. Das heißt nicht, dass man das nicht tun sollte. Man muss sich einfach darüber klar sein, wo man sucht.

Deshalb teile ich an dieser Stelle nicht die Auffassung von Herrn Söndermann, der gesagt hat, wir müssten eine Statistik erheben. Das sehe ich tatsächlich ein bisschen anders. Wir brauchen erst einmal eine Grundlagenstudie, mit der wir festlegen: Was

wollen wir denn in Zukunft erheben? Anschließend kann man es perpetuieren und daraufhin aufbauend auch eine fortschreibende Statistik aufsetzen. Deshalb halte ich – um die Fragen von Herrn Bolte und Herrn Nüchel zu beantworten – das Erstellen einer Studie grundsätzlich für sinnvoll.

Ich gehe gleich noch einmal darauf ein. Man kann ja das eine tun, ohne das andere zu lassen. In diesem Zusammenhang ist aber auch die Frage gestellt worden: Müssen wir nicht für NRW, das ja kein kleines Bundesland ist, sondern ein großes Bundesland mit sehr viel Wirtschaftskraft, auch etwas Spezifisches erstellen? Ja, das kann man tun – unabhängig davon, dass wir auch über eine Bundesstudie reden. Wie gesagt, kann man beides tun.

Man kann das sogar bis auf den kommunalen Sektor herunterbrechen. Die Stadt Köln hat mir – ich darf das hier sagen, weil es inzwischen auch öffentlich gemacht worden ist – sogar den Auftrag gegeben, darüber nachzudenken, wie man das ganz konkret für einen Standort verbessern kann. Das heißt: Was können wir als wichtiger Games-Standort in Nordrhein-Westfalen denn tun, um auch von unserer Seite einen Impuls zu geben, natürlich in Kombination mit Instrumenten des Landes und in Absprache mit dem Land?

Herr Lamla, Sie haben mich gefragt, was man im Bildungssektor tun könne. Die Games-Industrie bietet Produkte an, die prinzipiell Spaß machen. Man sagt uns in Deutschland ja immer nach, wir seien ein bisschen spaßbefreit. Das sind wir gar nicht. Ja, das macht echt Spaß, was wir in Deutschland produzieren. Viele der guten gerade in Deutschland produzierten Spiele sind auch geeignet, Bildungskontexte anzureichern. Daher rührt auch der berühmt-berüchtigte Begriff der Serious Games, den wir alle kennen. Einerseits sind die Serious Games etwas, was erst einmal aus der Games-Richtung kommt. Das heißt, dass man Technologien, Inhalte und Mechaniken aus dem Games-Bereich nutzen kann, um Bildung zu vermitteln. Andererseits haben die großen Bildungsanbieter inzwischen auch erkannt, dass sie sich dort Know-how abholen können – vor allen Dingen, wenn es um die Digitalisierung ihrer Produkte geht.

Wir hatten gerade in Köln die didacta. Dort können Sie sich live vor Ort immer wieder davon überzeugen, dass es inzwischen eine enge Verzahnung gibt, weil wir es gerade im schulischen Bildungssektor mit einem jungen Publikum zu tun haben, das heute vielleicht auch ein bisschen anders ist, als das vor 30 oder 40 Jahren der Fall war. Wenn ich sehe, dass viele Kinder heute immer noch 10 kg Bücher am Tag schleppen müssen, frage ich mich manchmal schon: Gibt es vielleicht auch Alternativen? Kann man da einmal über neue Dinge nachdenken? Kann man auch über neue Vermittlungswege nachdenken?

Damit meine ich keinesfalls, dass man alles Bisherige aufgeben und sagen sollte: Wir machen jetzt nur noch Spiele; wir machen jetzt nur noch digitale Bildung. – Nein. Aber es gibt entsprechende Möglichkeiten. Hier kann die Spielindustrie, gerade auch die in Nordrhein-Westfalen ansässige Spielindustrie, hervorragende Bildungsimpulse bieten. Deshalb halte ich das für förderungswürdig und denke mir auch, dass Kooperationen gesucht und tatsächlich auch Pilotstudien mit Schulen initiiert werden sollten. Vielleicht kann Herr Unger als Experte für Serious Games später noch etwas dazu sagen.

Herr Vogt hat gefragt, was in NRW getan werden müsse. Das ist natürlich eine sehr generelle Frage. Es ist ein bisschen schwierig, hier eine Blaupause aus der Tasche zu ziehen und zu sagen: Das müssten wir jetzt einmal machen. – Das würde ich auch deshalb nicht tun, weil die Industrie in einem sehr schnellen Wandel ist. Schauen wir einmal in das Jahr 2005 zurück, als wir gesagt haben, das und das sei jetzt aber en vogue. Damals waren die Browsergames mit dem Boom, den sie dann durchlaufen haben, gar nicht abschätzbar. 2010 mussten wir plötzlich alle Browsergames machen, weil das ein Riesenmarkt geworden war. 2015 – um bei den Fünfersprüngen zu bleiben – hätten wir wahrscheinlich alle gesagt, man müsse Mobile Games machen. Ganz einfach ist es also nicht.

Deshalb würde ich die Frage ein bisschen anders zurückspiegeln und sagen: Wir sollten in NRW erstens ein Augenmerk darauf haben, wo wir Nischenmärkte erkennen und meinen, dass der Weltmarkt noch nicht übersättigt ist. Außerdem sollten wir die Stärken und Kompetenzen des Landes – und dazu braucht man tatsächlich eine spezifische Landesstudie – noch einmal aufgreifen und uns fragen, wo wir da Impulse setzen können und wo wir das vielleicht verstärken können. Das hielte ich für eine gute Maßnahme – seien es innovative kleine Unternehmen, sei es eine Kombination von kleinen und großen Unternehmen, die man zusammenführt, oder sei es, dass man noch einmal ganz eigene Projekte durch Ausschreibung anstößt.

Eine zweite Maßnahme halte ich auf jeden Fall für wichtig. Das Cologne Game Lab ist ein wichtiger Standort. Es ist auch schön, dass es in Köln ist. Das Land ist allerdings ein bisschen größer. Ich fände es gut, wenn man an mehreren Hochschulen dieses Thema noch ein bisschen stärker ausbauen könnte. Ich selber bin Leidtragender, wenn ich das sagen darf, in Paderborn. Eigentlich gehört Ostwestfalen doch mit zu NRW. Es wäre schön, auch einmal in solchen Hochschulen zu schauen – vor allen Dingen, wenn sie einen Informatikschwerpunkt haben –, ob man da nicht vielleicht auch einmal etwas anregen kann.

Wenn Sie mich nach den drei wichtigsten Dingen für NRW fragen, wäre mein dritter Rat: Wir sollten in NRW auch ein bisschen selbstbewusst mit der Branche umgehen. Wir haben einen starken Standort mit der gamescom als Flaggschiff. Sie ist immerhin eine der drei wichtigsten Messen weltweit. Das darf man unverhohlen sagen. Daran ist eine der weltweit wichtigsten Entwicklerkonferenzen angedockt. Man kann das vielleicht noch ein bisschen ausweiten. Außerdem hat man mit der ESL, der Electronic Sports League, die in solchen Kontexten immer gerne vergessen wird, in Köln auch noch den weltweit größten Anbieter von E-Sport sitzen. Vielleicht haben wir an dieser Stelle in NRW eine Kompetenz, die man ausbauen kann. Das bündelt sich im Moment in Köln. In Bezug auf die Strahleffekte wäre es nicht schlecht, einmal über die Rheinschiene bis zur Ruhr und vielleicht bis zur Kleinen Pader nachzudenken, dort ein paar Impulse zu geben und zu sagen: Wir nutzen unsere Stärken und verstärken die Stärken, indem wir daran auch entsprechende Events docken, sodass die weltweite Industrie ein Augenmerk auf uns hat. – Herr Schick, das war meine Antwort auf Ihre Frage nach den drei wichtigsten Landesthemen.

Herr Sternberg hat eine Frage zu den unterschiedlichen Hochschulen gestellt. Sie haben mich den Medienwissenschaften zugeordnet. Von Hause aus bin ich Ökonom. Ich

hatte auch lange Zeit ein Softwareunternehmen und mit der Kultur- und Kreativwirtschaft gerade einmal auf der Wirtschaftsebene etwas zu tun. Dann bin ich an einem Institut für Medienwissenschaften an einer Fakultät für Kulturwissenschaften gelandet. Man kann auch krumme Pfade zum Ziel gehen und landet dann am Ende wieder bei etwas, was Spaß macht, nämlich den Games.

In der Zeit habe ich gelernt, dass die Industrie zum einen, wie Frau Limpach gesagt hat, hoch qualifizierte, spezialisierte Arbeitskräfte braucht. Dazu gibt es spezielle Studiengänge. Zum anderen braucht die Industrie aber, vor allen Dingen in der Peripherie, auch breiter ausgebildete Leute. Genau das machen wir in Paderborn. Es war eine bewusste Entscheidung, keinen spezifischen Studiengang aufzusetzen. Wir haben aber ein Games Lab, das jetzt immerhin auch schon ins siebte Jahr geht. In den sieben Jahren haben wir im Games Lab immer Informatiker, Medienwissenschaftler, Künstler und Kreative sowie Ökonomen zusammengebracht und sie gemeinschaftlich Projekte entwickeln lassen, um interdisziplinäre Qualifikationen zu entfalten. Ich darf, glaube ich, mit Fug und Recht sagen, dass die Erfolgsquote nicht schlecht war. Die Industrie hat diese Leute in den letzten Jahren relativ dankbar aufgenommen. Sie haben auch Nachwuchsführungspositionen erreicht. Das heißt, dass es hier noch einmal eine ganz andere Kompetenzebene gibt, die vielleicht auch noch einmal aufgegriffen werden muss.

Deshalb finde ich es gut, wenn man beides hat. Auf der einen Seite sind spezialisierte Studiengänge sinnvoll. Die Technische Hochschule Köln ist da bestimmt ein hervorragendes Beispiel. Auf der anderen Seite sollte man aber auch ein bisschen in die Breite denken. Man sollte vielleicht auch einmal sagen, dass Kerncurricula in generische Studiengänge eingepflegt werden sollten, und darauf einen Akzent setzen.

Nun komme ich zu den letzten vier Fragen von Herrn Paul. Es waren ja vier Fragen, die Sie gestellt haben, auch wenn es, wie Sie betont haben, kleine Fragen sind. Ich beginne mit der Frage zu den Brettspielen. Deutschland hat in der Tat eine Brettspielkultur. Meines Erachtens hat diese Brettspielkultur auch dazu beigetragen, dass viele Game-Designs, die aus Deutschland kommen, entsprechende Elemente enthalten. Da gibt es schon Verschachtelungen. Ein Austausch zwischen Brettspielentwicklern und Game-Designern aus der digitalen Spielewelt findet tatsächlich wenig statt. Das finde ich sehr bedauerlich. Vielleicht ist es möglich, bei der nächsten gamescom einen entsprechenden Impuls zu geben und sie einzuladen, sich über Mechaniken auszutauschen. Das kann ja durchaus gegenseitig befruchtend sein. Zwar haben wir einerseits in Nürnberg die Spielwarenmesse und andererseits in Köln die gamescom. Aber das ein bisschen mehr zusammenzubringen, könnte ein guter Weg sein. Ich glaube, dass das schon reicht, um für beide Seiten einen positiven Effekt zu produzieren.

Sie haben außerdem angesprochen, kleine Firmen würden plötzlich durch Projekte groß und dann für Milliardensummen aufgekauft. Dass in Deutschland eine Firma im Games-Sektor eine Milliardensumme bekommen hat, habe ich zwar noch nicht gehört. Aber tatsächlich gibt es schon Übernahmen. Diese Übernahmen sind ja durchaus erstrebenswert, und zwar vor dem Hintergrund, dass Sie, wenn Sie weiter Wachstum generieren wollen, den Unternehmen natürlich das entsprechende Kapital geben müssen. Das kann auch nicht über Förderinstrumente des Landes passieren. So etwas

würde ein Land vollkommen überfrachten. Es würde auch den Bund überfrachten. Deswegen finde ich es gar nicht so falsch, wenn sozusagen der Staat davon profitiert, dass diese Unternehmen dann auch kapitalkräftige Partner an die Seite gesetzt bekommen.

Man muss allerdings darauf achten, dass dann nicht ein Abwandern stattfindet. Es ist schon wichtig, dass die Standorte erhalten bleiben und dass nicht plötzlich gesagt wird: Wir nehmen nur den Kern, der geschaffen worden ist, und transferieren ihn ins Ausland. – Das passiert leider ab und zu. Ich könnte jetzt etwas zu Ubisoft sagen. Mit Rücksicht auf Frau Limpach werde ich mir das an dieser Stelle verkneifen. Aber da gab es einmal ein deutsches Studio ...

Als letzten Punkt haben Sie eine Frage zu Bürgschaften und dem Know-how bei Banken gestellt. Nicht nur bei Banken, sondern auch bei Risikokapitalgebern, bei Business Angels und bei Fonds ist das Wissen schlecht ausgeprägt. Das Wissen ist also nicht nur im staatlichen Sektor marginal, sondern auch dort. Immer wieder spricht man mit solchen – in Anführungszeichen – „Finanzexperten“, die einem dann wildeste Statistiken vorlegen – gerne von PricewaterhouseCoopers, weil deren Bericht so einfach verfügbar ist. Dann zeige ich ihnen erst einmal die statistischen Fehler darin. Daraufhin sind sie ein bisschen geschockt, kommen etwas ins Schwitzen und sagen: Aber was soll ich denn jetzt als valide Grundlage nehmen?

Dann sage ich: Um eine valide Grundlage zu haben, muss man sehr dezidiert in die Branche hineinschauen, und zwar punktuell. Man muss schauen, um was für eine Art von Spielen es sich handelt. Bei Autos würden Sie ja auch nicht sagen, dass ein Lkw mit einem Fiat 500 vergleichbar ist. Genauso wäre das hier auch ein schwieriger Vergleich. Deshalb muss man dezidiert hineinschauen und genau hinsehen. Wenn ein Start-up eine kleine Idee hat und ein Smartphone-Game machen will, ist eine viel geringere Finanzierung notwendig als für einen Blockbuster, der mehrere Millionen kostet. Das ist ungefähr dieser Größenvergleich. Insofern müssen wir hier andere Kriterien anlegen. Wenn man mit strengsten Basel-III-Kriterien herangeht, wird es nicht unbedingt funktionieren, wenn ich das einmal zynisch sagen darf.

Es wird aber auch nicht funktionieren, wenn man Fantastillionen für ein Handy-Game prognostiziert. Das ist bei den Fonds immer so. Sie kommen dann und sagen: Wir machen ein Handy-Game für 50.000 € und zahlen später das Hundertfache an unsere Fondseinzahler aus. – Auch das wird nicht funktionieren.

Ich rate also dazu, sehr spezifisch hinzuschauen und genau hinzuschauen. Dafür macht es dann auch wieder Sinn, die Daten, wie Herr Schenk gesagt hat, einmal bundesweit zu aggregieren, damit man das auch dezidiert erfassen kann.

Vorsitzender Karl Schultheis: Nur zur Klarstellung, damit kein Missverständnis besteht, was die Kooperation von Landesregierung und Landtag angeht: Wir schätzen es sehr, wenn die Landesregierung mitbekommt, was wir beraten. Wir schätzen es noch mehr, wenn die Landesregierung den von uns erzielten Ergebnissen dann auch Folge leistet.

Dr. Maximilian Schenk (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, Berlin): Zunächst zwei kurze Ergänzungen zum Thema „Serious Games“, weil das gerade angesprochen wurde: Erstens. Es gab auf der didacta in Köln einen Gemeinschaftsstand der deutschen Serious-Games-Branche, wo dargestellt wurde, welche Vorteile spielerisches Lernen bietet. Ich drücke das einmal ganz pointiert aus. Wenn Sie die Schüler Deutschlands fragen: „Was ist für dich der unmotivierendste und langweiligste Ort in deinem Leben?“, dann nennen sie eindeutig auf Platz eins die Schule. Spiele können dazu motivieren, erfolgreich zu lernen. Das wurde auf der didacta gerade gezeigt.

Zweitens. Lassen Sie mich ein Beispiel schildern, an dem man sieht, dass NRW hier viele gute Dinge tut. Es gibt das Büro Engage.NRW, das sich darum kümmert, beispielsweise einem Unternehmen aus der Automobilindustrie aufzuzeigen, wie man mit spielerischen Prozessen am Band die Produktivität um 3,8 % erhöhen kann. Durch ganz einfache, relativ geringe Investitionen kann man in der Tat die Produktivität erhöhen. Da gibt es hier in NRW eine Initiative, für die wir sehr dankbar sind.

Zu den Fragen: Herr Bolte fragte, wessen Aufgabe es sei, Daten zu erheben. Meines Erachtens ist das sowohl die Aufgabe des Staates, also von Bund und Ländern, als auch von Verbänden. Ich kann auch nur empfehlen, das gemeinsam zu tun, weil unsere Branche für den, der die Branche nicht sehr gut kennt, sehr erklärungsbedürftig ist. Insofern empfehle ich, dass man hier zusammenarbeitet.

Eine weitere Frage lautete, wie die Länder besser zusammenarbeiten könnten. Computer- und Videospiele sind ein in höchstem Maße international aufgestelltes Medium. Ein Standort Nordrhein-Westfalen oder ein Standort Berlin wird sich im internationalen Wettbewerb nicht behaupten können, wenn er nur auf sich setzt und versucht, sich maximal gegen andere Standorte in Deutschland abzugrenzen. Das funktioniert nicht. Wir müssen als Deutschland zusammenarbeiten. Natürlich haben die Länder die Herausforderung, das mit dem Auftrag der Länder und ihrer politischen Rolle in Einklang zu bringen. Aber wir müssen zusammenarbeiten. Lassen Sie mich dazu zwei Beispiele nennen.

Erstens. Auf der gamescom haben wir letztes Jahr eine German Area initiiert, bei der unter anderem NRW mitgemacht hat. Dort haben sich die großen Cluster unserer Industrie in Deutschland – also NRW, Hamburg etc. – gemeinsam als Deutschland präsentiert. Das ist unglaublich wichtig. So etwas müssen wir weiterentwickeln und vorantreiben.

Zweitens. Wir sind in einigen Wochen auf der wichtigsten Konferenz unserer Branche in San Francisco. Auch da müssen die Bundesländer gemeinsam auftreten; denn nicht jeder da draußen weiß, was North Rhine-Westphalia ist. Wir sollten auch nicht krampfhaft versuchen, der Welt beizubringen, das sei nicht Teil Deutschlands. Das wird nämlich nicht fruchten.

Zur Frage zum vorhandenen statistischen Material: Das Kernproblem ist das Fehlen von entsprechenden Kategorien in der NACE-Klassifikation und der WZ-Klassifikation. Daran müssen wir arbeiten. Das dauert aber mindestens fünf bis acht Jahre und geht nicht ohne die großen Player USA etc. Deshalb müssen wir daneben gerne auch daran

arbeiten, dass der Monitoring-Bericht zu ausgewählten wirtschaftlichen Eckdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft aussagekräftiger zur Computer- und Videospieleindustrie wird. Aber er wird nicht im Ansatz das liefern, was wir als Branche brauchen, was die Piratenfraktion hier vorschlägt und woran wir aktuell mit Bund und Ländern arbeiten. Selbst ein verbesserter Bericht zur Kultur- und Kreativwirtschaft wird das schlichtweg nicht leisten können, weil diese Klassifikationen zur Erfassung der Branche fehlen. Es gibt sie nicht. Herr Söndermann hat es schon gesagt. Wir laufen, was die Produktion von Videospiele angeht, zu 90 % unter „Sonstiges“. Das wird also nicht funktionieren.

Wir brauchen eine solche Studie. Wenn wir verlässliche Daten über die Produktionszusammenhänge sowie die internationale Wettbewerbsfähigkeit unserer Standorte haben wollen und sehen wollen, wo die Stärken und die Chancen eines deutschen Standorts sind, ob Bundesrepublik Deutschland insgesamt oder Nordrhein-Westfalen, dann brauchen wir solche dedizierten Daten. Vor allem müssen sie – das wurde heute schon mehrfach angesprochen – vergleichbar sein.

Herr Lamla, Sie haben nach der Gefahr gefragt, dass wir Fachkräfte möglicherweise verlieren. Ja, diese Gefahr besteht absolut – die Gefahr, dass junge Fachkräfte, die aus den Hochschulen kommen, hier zu geringe Produktionsbudgets finden und in Deutschland zu wenige international wettbewerbsfähige Studios finden und deswegen a) ins Ausland gehen oder b), was wahrscheinlich noch problematischer ist, in andere Softwarebranchen oder in andere Designbranchen abwandern. Es ist Legende in der Branche, dass junge talentierte Entwickler mangels Projektvolumen und mangels Produktionsbudgets in Deutschland, an welchem Standort auch immer, dann in die klassische IT und in die Softwareproduktion gehen. Das ist ein ganz großer Braindrain und eine ganz große Gefahr für die Branche.

Herr Vogt hat gefragt, was die Länder tun könnten. Wie Herr Müller-Lietzkow schon angesprochen hat, ist das eine sehr globale Frage. Als Erstes müssen die Länder einen klaren Willen formulieren und einen klaren politischen Willen schaffen, dieses Medium so zu unterstützen, wie es den Umsätzen gerecht wird; was den Umsatz angeht, hat es nämlich sowohl den Film als auch die Musik überholt. Es braucht einen klaren politischen Willen. Hier in Nordrhein-Westfalen gibt es viele wertvolle Initiativen – da will ich nicht missverstanden werden –, für die die Branche auch dankbar ist. Aber unter dem Strich bleibt unser Resümee: NRW ist ein starker Standort in Deutschland. Aber insgesamt verpasst Deutschland den Anschluss bei der Produktion dieses Mediums. Davon müssen wir leider ausgehen.

Förderlogiken und Best Practices – damit antworte ich auf mehrere Fragen –: Förderlogiken sind dann erfolgreich, wenn sie einfach, berechenbar und verlässlich sind. Frau Limpach hat gerade angesprochen, wie problematisch es für die Videospieleindustrie ist, in klassischen Förderlogiken mit umfangreichen Anträgen auf Papier zu arbeiten. Das passt nicht zu unserer Industrie. Insbesondere brauchen wir Förderlogiken, die den Spielentwicklern inhaltliche Freiheit lassen. Bei anderen Medien kann man vielleicht noch relativ erfolgreich bestimmte Inhalte, die von der Förderlogik gewollt sind, fördern und sie dann an den Mann bringen, zum Beispiel über die Kanäle, auf die der Staat Zugriff hat, wie Programmkinos und öffentlich-rechtlichen Rundfunk. Das gibt es für Videospiele nicht. Am Markt vorbei zu fördern und am Markt vorbei zu produzieren,

wäre beim Medium der Computer- und Videospiele also ein Riesenfehler. Insofern braucht man einfache, verlässliche Logiken, die im Übrigen auch im Vergleich zu Ländern wie Großbritannien, Frankreich oder Kanada wettbewerbsfähig sein müssen.

Bei unserer Forderung nach Produktionsförderung geht es letztlich doch um eine Win-win-Situation. Es geht um Förderlogiken, die dem Staat unter dem Strich einen ganz erheblichen Gewinn einbringen. Die Computer- und Videospieleindustrie hat von allen Kultur- und Kreativindustrien die besten Arbeitsplätze. In keiner Kultur- und Kreativindustrie sind die Menschen so sehr unbefristet, fest und voll sozialversicherungspflichtig beschäftigt. Es geht also – dies nur als Beispiel – um Förderlogiken, die letztlich auch dem Staat etwas bringen und ihn unter dem Strich nichts kosten.

Herr Nüchel, Sie haben gefragt, wo die Länder die Branche noch unterstützen könnten. Es gibt eine Vielzahl von Themen, bei denen es wichtig ist, dass die Länder zusammenarbeiten, und zwar sowohl die Länder untereinander als auch die Länder mit dem Bund. Ein Beispiel ist die Regulierung von Jugendschutz im Internet. Ihr Ausschuss beschäftigt sich ja auch mit dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag. Der Jugendschutz in Deutschland ist an Komplexität nicht zu überbieten. Er ist von der Papierform her dem Internetzeitalter nicht gewachsen. Es ist dringend notwendig, dass die Länder hier sowohl untereinander als auch mit dem Bund konstruktiv zusammenarbeiten. Wir brauchen einen konvergenten Jugendschutz. Der aktuelle Entwurf des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags ist zwar nur ein ganz kleiner Schritt dahin, wohin wir als Branche den Jugendschutz bringen wollen, aber immerhin ein Schritt, den man dringend gehen sollte. – Dies nur als Beispiel dafür, über welche Vielfalt an Regulierungsthemen wir hier sprechen.

Noch eine Anmerkung zum Thema „Brettspiele“: Deutschland ist das Land der Dichter und Denker. Kaum ein Land ist so begabt im Entwickeln von Spielen wie Deutschland, glaube ich; denn das ist eine deutsche Tugend und etwas, was wir Deutschen können. Deswegen sind wir nicht nur im Bereich der Brettspiele stark, sondern eigentlich auch ganz hervorragende Videospieleentwickler. Abgesehen von einzelnen Fällen verpassen wir aber, wie gesagt, den Anschluss, weil es hier um ein Hochrisikogeschäft geht. Im Grundsatz sind wir allerdings ein Land nicht nur der Dichter und Denker, sondern auch der Spielentwickler.

Das Schöne ist: Mit keinem Medium kann man deutsche Ideen so sehr in die Welt hinaustragen wie mit Spielen; denn die Lingua franca des Spiels wird überall verstanden, auch in Japan und in Südkorea. Die Lingua franca dieses Mediums ist nämlich Spielen, und jeder Mensch auf der Welt spielt im Wesentlichen gleich. Auch da zeigt sich also, warum es sich lohnt, a) über eine Datenerhebung und b) über eine Produktionsförderung die Branche zu stärken.

Herr Paul, die Antwort von Herrn Müller-Lietzkow auf Ihre Frage zu den Bürgschaftsbanken kann ich nur unterstreichen. Selbstverständlich fehlt es da an ganz vielen Stellen.

Prof. Dr. Linda Breitlauch (Lehrgebiet Intermedia Games, Studiengang Intermedia Design, Fachbereich Gestaltung, Hochschule Trier): Ich beginne einmal mit der

Frage zu dem Thema „War for Talents“, weil das tatsächlich eine sehr wichtige Frage ist. In welcher Konkurrenz stehen wir in Bezug auf diejenigen, die wir ausbilden? Sind es die Bundesländer? Ist es branchenübergreifend?

Auf der einen Seite gibt es natürlich schon eine Konkurrenz zwischen den Bundesländern. Ich darf an dieser Stelle das Beispiel Rheinland-Pfalz nennen; denn dort bin ich seit eineinhalb Jahren tätig. In Rheinland-Pfalz gibt es explizit keine Games-Förderung. Viele Absolventen haben versucht, sich im Rahmen des EXIST-Gründerstipendiums dort anzusiedeln. Zum Teil waren sie nach eineinhalb Jahren Versuch ziemlich entnervt und haben gesagt: Dann gehen wir nach NRW. – Herzlichen Glückwunsch! Sie haben unsere tollen Studenten, die am laufenden Meter Preise für Kinderspiele bekommen, jetzt in Köln sitzen.

Letzten Endes ist die Konkurrenz aber eine internationale. Schließlich kann man Games nur global denken. Wenn ein kleines Unternehmen in Deutschland Kinderspiele entwickelt, ist es zwar ein überwiegend deutscher Absatzmarkt. Aber insgesamt muss man natürlich die ganze Branche international denken. Insofern ist es richtig, dass man dann sagt: Wir schauen uns nicht nur die einzelnen Länderförderungen an, sondern wir müssen uns im Prinzip die Gesamtheit der Förderung anschauen. – Das ist schon ein eklatantes Bild.

Wie hier schon angesprochen worden ist, liegen wir im Moment als Kreativbranche bei 1 % der Förderung im Vergleich zu der Filmförderung. Das heißt ja nicht, dass die Förderung gleich potenziert werden muss. Man muss in der Tat nicht sagen: Wir investieren dort so viel Geld wie in andere Kreativbranchen; dann wird es schon besser werden. – Vielmehr muss man sich genau anschauen: Was braucht die Branche? Was braucht sie in Bezug auf ihre Eigenheiten, die hier schon vielfach dargestellt worden sind? Was braucht sie in Bezug auf die internationale Konkurrenz? Und was braucht sie vor allen Dingen in Bezug auf die Schere, die sich auftut, was den Heimatmarkt angeht? Man kann beobachten, dass der Heimatmarkt für deutsche Computerspiele seit Jahren schrumpft. Um wie viel er schrumpft, wissen wir nicht genau; denn dazu gibt es keine validen Zahlen. Man sieht nur, dass er schrumpft. Man kann sich dann anschauen, wie der Heimatmarkt zum Beispiel für Filme aussieht. Er sieht nämlich viel besser aus. Die Zahl liegt bei ungefähr 30 %. Das kann mit Förderung zusammenhängen. Ob das wirklich der Fall ist, kann man aber auch nicht 100%ig sagen; denn dort ist es ein bisschen komplexer. Genau diese Zahlen brauchen wir auch, um überhaupt herleiten zu können: Ist das eine Korrelation? Ist das eine Kausalität? Das heißt: Kann durch Förderung, und wenn ja, durch welche Förderung, insgesamt die Situation für deutsche Entwickler am Heimatmarkt verbessert werden?

Auf der anderen Seite haben wir die Abwanderung in andere Branchen. Auch das ist schon kurz angesprochen worden. Das lässt sich sehr deutlich beobachten. Es ist ja erst einmal nichts Schlimmes, wenn Leute, die wir beispielsweise als Programmierer bei uns ausbilden, nur einen kleinen Abstecher in die Games-Branche machen und dann sagen: Jetzt gehe ich doch zu SAP; das macht zwar nicht so viel Spaß, aber da verdiene ich mehr – oder was auch immer. Es ist ja nicht so, dass wir sagen: Wir bilden die Leute aus und wollen, dass sie unbedingt in diese Branche gehen – natürlich nicht. Aber dennoch ist das zu beobachten. Es ist gar keine Frage, dass andere Branchen

von unserer Ausbildung profitieren. Grundsätzlich ist das ja gut. Aber natürlich würden wir gerne wissen, inwiefern andere Branchen denn von dieser Ausbildung profitieren und warum sie das tun.

Ganz stark nachgefragt sind nicht nur Programmierer, sondern mehr und mehr auch Game-Designer – ich komme gleich auch noch einmal auf den Aspekt der Interdisziplinarität zu sprechen –, zum Beispiel in Bezug auf gamifizierte Interfaces und auf Verbesserungen von Software dahin gehend, dass es Spaß macht, mit ihr zu arbeiten. Auch da werden ja mehr und mehr gamifizierte Elemente eingebaut. Zu nennen sind hier intuitive Interfaces usw. usf. – ganz zu schweigen von der Gatekeeper-Technologie, die in dieser Branche auch entwickelt wird. Entsprechende Technologien, Softwareverbesserungen, gamifizierte Interfaces usw. werden also extrem stark nachgefragt.

Wir erhalten in Bezug auf unsere Studenten zahlreiche Anfragen von Unternehmen, die Experten genau im Bereich von gamifizierten Interfaces suchen, weil sie das selbst nicht können. Das sind Unternehmen aus ganz anderen Branchen – Automobilindustrie, Chemieindustrie usw. –, die explizit genau solche Dinge abfragen, übrigens bis hin zu Kompetenzen in Augmented Reality, Virtual Reality usw.

An dieser Stelle kann man übrigens durchaus etwas tun, indem man Hochschulen stärker dabei unterstützt, dass sie bei diesen Technologien, die sie sich derzeit regelmäßig über Drittmittel besorgen müssen, immer up to date sind.

Die Abwanderung in andere Branchen ist also in der Tat ein Thema. Wie gesagt, kann man das kritisieren, muss es aber nicht unbedingt kritisieren. Allerdings sollte man es zumindest dokumentieren.

Die Themen „Serious Games“ und „Indie Games“ würde ich gerne noch einmal aufnehmen, und zwar auch aus dem Blickwinkel, den ich gerade angesprochen habe. Wenn an Hochschulen und später in Start-ups, in kleinen Unternehmen, in Indie-Unternehmen Spiele entwickelt werden, dann sind das häufig sehr innovative Ansätze, künstlerische Ansätze, die meistens auch nicht mit dem Aspekt verbunden sind, damit Geld verdienen zu wollen. Natürlich wollen auch kleine Entwickler irgendwann einmal Geld verdienen. Aber das sind meistens Herzensprojekte, weil man an Hochschulen, bevor man so etwas entwickelt, meistens sagt: Das muss noch nicht marktrelevant sein. Wir wollen etwas machen, was es so noch nicht gibt. – Das sind dann häufig Spiele mit künstlerischem Ansatz.

Sehr stark zu beobachten ist auch, dass viele Nachwuchsprojekte in den Bereich der Serious Games gehen, weil dort noch extrem viel Potenzial besteht – angefangen von der Schulausbildung über die universitäre Ausbildung und die Weiterbildung in den Unternehmen bis hin zu den Personalabteilungen. Dort lassen sich Konzepte umsetzen, die nicht unbedingt so große Budgets erfordern – das ist nämlich ein ganz wichtiger Punkt – wie die Blockbuster-Spiele. Das heißt: Mit einem kleinen Team kann man durchaus Serious Games machen – vor allen Dingen im Health-Bereich kann man das beobachten –, die wirksam sind und nicht in Konkurrenz zu den großen Blockbustern stehen, weil sie in einem anderen Kontext eingesetzt werden.

Lassen Sie mich ein Beispiel nennen. Jemand hat ein Spiel entwickelt, das für die Grundschule im Mathematikunterricht eingesetzt wird. Dieses Spiel steht nicht in Konkurrenz zu „World of Warcraft“ am Nachmittag, sondern steht in Konkurrenz zum Mathematikbuch. Damit ist es möglich, Serious Games zum Beispiel in diesem Bereich zu entwickeln, die nicht unbedingt solche großen Budgets erfordern. Deswegen tun das auch sehr viele.

Die Fördermöglichkeiten gerade für diese Bereiche, die nicht so sichtbar sind wie der Entertainment-Markt, sind aber noch viel zu gering. Sie sind verschwindend gering und werden, wenn überhaupt, dann meistens nur von Konsortien getragen, bestehend aus Hochschulen, Forschung und dem einen oder anderen Unternehmen außerhalb der Industrie, zum Beispiel der Pharmaindustrie, die in diesem Bereich unterstützt, wenn es um so etwas wie Games for Health geht.

Bei Indie Games geht es um genau dasselbe Thema – Hauptsache, wir machen erst einmal etwas, was innovativ ist. Darauf schauen natürlich auch die Großen und sagen: Da gibt es innovative Ansätze, die wir übernehmen möchten. – Der Indie-Markt ist in den letzten Jahren ziemlich gewachsen, weil es heute auch einfacher ist, zu entwickeln. Games-Engines waren nie so zugänglich wie heute, und heute existiert viel mehr Ausbildung als noch vor fünf Jahren. Auch in diesem Bereich können wir beobachten, dass der Markt in der Breite und in der Varianz wächst. Wir haben da in Deutschland durchaus innovative Ansätze, die verfolgenswert und unterstützenswert sind, die aber nicht notwendigerweise gesamtgesellschaftlich sichtbar werden.

Die Frage zu Spielen mit regionalem Bezug finde ich hochinteressant; denn genau dieses Gespräch habe ich kürzlich schon auf einer anderen Ebene geführt. Da ging es auch um das Thema „Kulturgut“. Natürlich sind Computerspiele Kulturgut und als Medium auch Kunst. Wenn man sich aber genau anschaut, welche Spiele zum Beispiel das Thema „Deutschland“ oder einen kulturellen Wert in irgendeiner Form vertreten, stellt man fest, dass es in anderen Staaten viel mehr solcher Referenzen in großen Spielen gibt, als das hier der Fall ist.

Eines gibt es allerdings schon – und das finde ich wiederum großartig –, nämlich Werte, die in Spielen ausgedrückt werden. Zum Beispiel wurde gerade ein Spiel entwickelt, in dem man als Spieler die Rolle eines Flüchtlings einnimmt, der durch die Wüste flüchten muss, wodurch man die Schwierigkeiten selbst nachvollziehen kann. Diese Werte werden also durchaus vermittelt. Deswegen sind die Spiele auch zu Recht Kulturgut.

Regionale Bezüge findet man dann doch eher selten. Das gibt es zwar schon – so kenne ich ein Spiel des SWR, das sich mit der Vergangenheit des Südwestens beschäftigt und sie geschichtlich aufarbeitet –, aber deutlich weniger, als das beim Film der Fall ist, weil eine Förderung für Spiele mit regionalem Bezug zumindest meines Wissens nicht existiert. Das ist zum Beispiel bei der Filmförderung anders. Wenn man an einem bestimmten Ort in Deutschland dreht, bekommt man dort noch einmal eine regionale Förderung. Der Grund, weshalb Spiele mit regionalem Bezug relativ selten realisiert werden, ist wahrscheinlich wirklich die fehlende Förderung.

Inwiefern spielt die Förderung überhaupt eine Rolle? Sie spielt natürlich eine Rolle; denn wir haben es hier, wie schon mehrfach gesagt worden ist, mit einem Hochrisikomarkt zu tun. Natürlich gilt das für die kleineren Produktionen nicht notwendigerweise so stark wie für große Produktionen, bei denen zwei oder drei Jahre lang mit mehreren Hundert Mitarbeitern entwickelt wird und bei denen jeder Tag Ausfall oder Verzögerung beim Release Unsummen bedeutet.

Im Prinzip gilt es aber auch für kleine Unternehmen. Ich bin jetzt nicht ganz sicher, wie oft die Firma gefördert wurde, die letzten Endes „Angry Birds“ als großen Erfolg herausgebracht hat. Wie ich einmal gelesen habe, hat sie 52 Förderungen bekommen, bevor sie dann einmal erfolgreich war. Finnland mag klein sein; gemessen an seiner Bevölkerung hat es aber einen ganz interessanten Spielmarkt. Sprich: Auch kleine Teams müssen erst einmal jahrelang kämpfen und strampeln. Selbst wenn sie Spiele auf den Markt bringen, die sich einigermaßen verkaufen, wird es nicht reichen, um sie für das nächste Jahr durchzufinanzieren. Sie müssen wirklich von Monat zu Monat denken.

Es gibt Unternehmen in Deutschland, die mit Spielen sehr erfolgreich sind – auch mit kulturell wertvollen Spielen, beispielsweise Adventures, die in Deutschland sehr stark nachgefragt werden, mit künstlerisch sehr wertvollen Spielen, die einen Storytelling-Ansatz haben – und die, obwohl sie seit Jahren auf dem Markt sind, nicht wirklich unabhängig von Förderung und nicht wirklich konkurrenzfähig mit großen internationalen Playern sind.

Zum Thema „Förderung Games versus Förderung Film“ habe ich jetzt schon etwas gesagt. Es geht nicht darum, unbedingt die Förderung oder die Fördersummen zu vergleichen. Das ist nicht notwendig und vielleicht auch nicht zielführend. Vielmehr muss man die Strukturen vergleichen und schauen: Kann man tatsächlich so etwas wie Kausalitäten zwischen dem Rückgang des Heimatmarktes auf der einen Seite und der Zunahme des Absatzmarktes auf der anderen Seite herstellen, und welche Konsequenzen muss man daraus ziehen?

Ich würde gerne noch etwas zu der in erster Linie an Frau Limpach gerichteten Frage zu den Kompetenzen von Schulen für diesen Markt sagen. Wenn wir Bewerber haben, evaluieren wir, mit welchen Kompetenzen sie zu uns kommen. Interessant ist, dass nahezu jeder dort schreibt, er fühle sich eigentlich gar nicht für das Studentenleben vorbereitet – und schon überhaupt nicht für diesen Bereich. Programmierung wird in den Schulen ja langsam angeboten. Etwas Grundsätzliches zum Umgang mit Medien kommt allerdings zu kurz. Zwar gibt es den Kunstunterricht, der ein bisschen auf das Grafikdesign vorbereitet. Aber die grundsätzliche Auseinandersetzung mit Computerspielen als Game Studies, als Forschungskonstrukt, findet in Schulen relativ wenig statt.

Es gibt allerdings schon, und zwar seit Jahren mehr und mehr, einzelne Initiativen von Lehrern, die davon begeistert sind, zum Beispiel zum Lernen mit Spielen. Beispielsweise existieren „Minecraft“-Klassen, in denen im Erdkundeunterricht Spiele-Engines eingesetzt werden. Das wird mehr und mehr verstärkt. Dabei handelt es sich aber um Einzelinitiativen einzelner Lehrer.

Im Übrigen gibt es, wenn überhaupt, dann die Forderung nach mehr Medienkompetenz, bei der aber immer davorsteht: um vor den Gefahren zu warnen. Es gibt also nur relativ selten einen unbefangenen Umgang mit der Technologie oder auch mit den Inhalten oder die Diskussion: Was sind eigentlich die Qualitätskriterien für ein gutes oder ein weniger gutes Spiel aus ästhetischen Blickwinkeln, aus Bildungsblickwinkeln usw.?

Gestatten Sie mir an dieser Stelle noch einmal einen Appell. In Österreich gibt es seit Jahren ein Spiel, das damals vom Familienministerium mit unterstützt wurde, zum Thema „Physik“. Es ist nicht nur eine Quizabfrage, sondern tatsächlich ein Ersatz für den Schulstoff, der über ein Jahr geht. Das hat man in Österreich curricular eins zu eins umgesetzt, und zwar vor ein paar Jahren bereits mit einer kompletten 3D-Spielentwicklung. Es läuft an Schulen so gut, dass man wirklich sagen kann: Das funktioniert, wenn man es richtig macht. – Dafür braucht man natürlich die entsprechenden Experten, die nicht nur Schulbuchinhalte in irgendeine Quizduelle übersetzen. Vor allem braucht man auch den politischen Willen, zu sagen: Ja, wir wollen solche Inhalte auch extra für Schulen explizit für das Curriculum entwickeln.

Was kann auf der Ausbildungsebene getan werden? In der Tat brauchen wir eine Vernetzung der Ausbildung. Es ist an anderen Hochschulen sicher so ähnlich wie am Cologne Game Lab. Sie haben mich als Vertreterin des Fachbereichs Gestaltung angesprochen. Explizit komme ich aus dem Fachbereich Gestaltung von dem Studiengang Intermedia Design und vertrete das Lehrgebiet Intermedia Games. Aber das reicht ja nicht aus. Wir machen nur das Design. Damit kann man aber keine Teams gründen. Die Teams an Hochschulen sind zumeist interdisziplinär zusammengesetzt. Das ist auch bei uns so. Wir kooperieren mit dem Bereich Spieleprogrammierung und versuchen immer, möglichst auch Kompetenzen aus dem Bereich Medienökonomie mit hinzunehmen. Das ist ganz wichtig, wenn die Teams sich tatsächlich irgendwann einmal selbstständig machen; denn Kreative und Programmierer sind in der Regel keine Unternehmer, oder ihnen fehlt zumindest kaufmännisches Wissen. Insofern sollte man direkt im Studium versuchen, diese Teams so zusammenzubekommen. Wo immer es Möglichkeiten gibt, das zu unterstützen – durch Unterstützung von Game Labs an den Hochschulen, durch Forschungsaufträge oder wodurch auch immer –, kann ich nur dringendst dafür plädieren, das dann auch zu tun.

Als letztes Stichwort habe ich mir „Berührungspunkte zu klassischen Medien“ notiert. Das ist ein spannendes Thema. Games sind im Vergleich zu Filmen relativ kurz. Es gab am Anfang, als die Games versucht haben, sich zu emanzipieren, auch mit eigenen Wordings, so etwas wie Abgrenzungerscheinungen: Nein, wir wollen anders wahrgenommen werden. – Es würde zu weit führen, das jetzt alles zu erläutern. Spannend ist aber, dass sich das mehr oder weniger aufgelöst hat und die Annäherung längst stattgefunden hat. Gerade was das Thema „Interactive Storytelling“ und dessen Potenziale angeht, gibt es inzwischen ganz viele und hervorragende Beispiele, wo Film und Spiel wieder zusammenwachsen.

Eigentlich können wir neue Medien ohnehin nur noch transmedial, intermedial, multi-medial denken; denn wenn ich ein Blockbuster-Spiel entwickle, werde ich möglicherweise auch über einen Film dazu nachdenken, und umgekehrt. Die entsprechende

Präsenz auf allen digitalen Medien und Social Media ist inzwischen eine Selbstverständlichkeit. Deswegen ist es fast schon überholt, da von klassischen Medien zu sprechen. Man muss das ganze Portfolio der Medien mehr und mehr zusammendenken. Es gibt keine Agentur mehr, die nur noch das eine kann und das andere nicht kann. Sie muss sich diese Expertise mindestens einkaufen. Hier wachsen die Branchen – Gott sei Dank – auch deutlich sichtbar zusammen.

Thorsten Unger (G.A.M.E. Bundesverband der Deutschen Computerspielindustrie): Ich hoffe, dass ich mich diesmal klarer ausdrücke. Bei bestimmten Punkten bin ich, glaube ich, leicht missverstanden worden. Daher hoffe ich, dass ich das jetzt besser hinbekomme. – Zu der Fragestellung betreffend die Notwendigkeit einer Landesstudie möchte ich nur eine Anmerkung machen. Eine Bundesstatistik – bei diesem Thema ist Herr Söndermann stark verankert – ist eine Notwendigkeit, die einfach gegeben sein muss, um überhaupt gleichberechtigt zwischen Mediengattungen zu sprechen. Daher muss man das gesondert betrachten und kann damit nicht die Frage nach einer Studie beantworten. Das ist eine Notwendigkeit, weil das Berichtswesen für die Kultur- und Kreativwirtschaft sich nach diesem Monitoring-Bericht ausrichtet. Außerdem ist eine Bundesstatistik mit Blick auf einen internationalen Vergleich notwendig. Ich persönlich lege aber großen Wert darauf, dass man sich als Bundesland Gedanken darüber machen sollte, welche Rolle man in diesem Markt spielen kann und wie man das Potenzial des Mediums Games sowohl wirtschaftspolitisch als auch kulturpolitisch für sich als Bundesland nutzbar machen kann.

Zum Thema „Produktionsförderung“: Da gibt es in verschiedenen Staaten diverse Ausprägungen. So gibt es ein Tax-Relief-Modell. Es gibt Zuschüsse. In einigen Staaten gibt es auch grundsätzlich eine leichtere Verfügbarkeit von Risikokapital. Das erschwert in der Summe das Thema grundsätzlich.

Spannend ist das schon genannte Beispiel Finnland. Finnland fördert auf Basis eines Technologieprogramms, das Tekes heißt. Tekes schüttet ungefähr 10 Millionen € für die Games-Branche pro Jahr aus. Das entspricht in etwa der Games-Förderung in Deutschland auf Landes- und Bundesebene. Das Steueraufkommen, das in Finnland aufgrund von großen Playern wie Rovio und Supercell realisiert wird, die sich auf Basis dieser langjährigen Technologieförderung entwickelt haben, wird auf zwischen 1,2 und 1,5 Milliarden € geschätzt. Das ist eine langfristige Strategie. Finnland macht das bestimmt schon zehn Jahre. Sonst könnte Rovio auch keine 50 Projekte eingereicht haben. Das ist natürlich schon ein anderer Betrachtungswinkel.

Zum Thema „Kauf von kleineren Marktteilnehmern durch größere Unternehmen“: Es ist natürlich gut, wenn dadurch diesen kleinen, innovativen Unternehmen Kapital zur Verfügung gestellt wird, um die Innovationen weiterzuführen. Damit geht allerdings ein Innovationsverlust einher, weil die Konzernstrukturen bestimmte Genehmigungsverfahren nachteilig beeinflussen können. Das passiert tatsächlich.

Die große Problematik in der Games-Branche ist, dass die großen Unternehmen in der Regel nicht aus dem Inland kommen. Die großen Unternehmen, die zukaufen, befinden sich eher, wie es heute auch auf dem Markt zu beobachten ist, im Ausland. Dann ist eben zu befürchten, dass die Innovationskraft in Form der Teams oder auch

durch die Marken, die geschaffen worden sind, abwandert. Das ist sicher ein negativer Effekt, den man sich anschauen muss.

Zum Thema „Bürgschaftsbanken“: Das ist ein ganz spannender Ansatz. Bei der Unternehmensfinanzierung ist die Finanzierung von immateriellen Wirtschaftsgütern generell ein großes Problem. Sie sind in der Regel von den Bürgschaftsbanken auch in Nordrhein-Westfalen nicht bebürgbar. Die Gestellung von Sicherheiten ist hier also erschwert. Das Beibringen von Gutachten ist grundsätzlich auch problematisch, weil die zuständigen Menschen in der Regel wenig Verständnis im Umgang mit dieser Thematik haben. Wie gesagt, ist es generell auch in Nordrhein-Westfalen heute noch so, glaube ich, dass immaterielle Wirtschaftsgüter wie ein Computerspiel von diesen Landesanstalten gar nicht bebürgbar sind.

Zum Thema „Venture-Capital“: Die PwC-Studie wurde schon genannt. Das ist tatsächlich problematisch. Venture-Capital ist für die Content-Industrie ohnehin problematisch, weil aufgrund des hohen Ausfallrisikos bei Computerspielen die Investition, wenn überhaupt, in viele Spiele erfolgen muss, um letztendlich ein Portfolio zu realisieren, das dann auch auszahlt. Da gibt es also eine große Problematik. Wenn Venture-Capital in die Games-Branche geflossen ist, dann ist das, wie bei anderen Softwareunternehmen auch, in Plattformansätze erfolgt. Da wurde also die Nutzerplattform als solche finanziert und nicht das explizite Spiel.

Zum Thema „Deutscher Kulturrat“: Das ist eine interessante Frage. Der G.A.M.E. ist beispielsweise Mitglied im Deutschen Kulturrat. Auch der Deutsche Kulturrat hat eine gewisse Awareness, was das Thema angeht, also eine Aufmerksamkeit, und ist auch hilfreich, beispielsweise im Dialog mit der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien. Das muss man schon sagen. Da gibt es aber natürlich noch viel Potenzial, das man heben kann. Eine gewisse Komplexität besteht sicherlich auch darin, dass das Thema „Games“ im Deutschen Kulturrat in der Sektion „Film, Rundfunk und Audiovisuelle Medien“ verortet ist. Auf der einen Seite ist es medienseitig natürlich richtig, dass das zusammen mit den Filmkollegen stattfindet. Auf der anderen Seite ist die Abgrenzung von Film und Games dann sehr schwierig. Damit wird die explizite Positionierung von Games im Deutschen Kulturrat erschwert. Da braucht man in Zukunft noch Unterstützung. Da wird sich auch einiges tun, wie ich gehört habe.

Zum Thema „Serious Games“: Dazu haben wir sehr viel gehört. Ich will nur einen Satz hinzufügen. Er ist von Friedrich Schiller und lautet: „Der Mensch ... ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ Das zeigt eigentlich schon, woher das ganze Thema kommt. Schauen wir uns zusätzlich auch einmal die Fähigkeit des divergierenden Denkens an. Das ist eine Kennzahl für Kreativität. Man steht einen Stuhl irgendwohin und sagt jemandem: Mach dir doch einmal Gedanken darüber, was du mit diesem Stuhl anfangen kannst. – Dann produzieren Kinder unglaublich viele Ideen. Sobald sie in die Schule eintreten – dieser Hinweis kam ja auch von Herrn Schenk –, nimmt diese Fähigkeit rapide ab. Wenn wir das beobachten, müssen wir uns natürlich fragen, woran das denn liegt.

Eine Bemerkung dazu: Die Gründer sowohl von Google als auch von Apple als auch von Amazon waren Montessori-Schüler. Das ist ganz interessant. Sie sind einfach in

ihrem Bildungsweg sehr frei aufgewachsen und nicht so eng an Curricula gebunden, wie wir das heute von unserem Schulsystem kennen.

Ich habe mit meinem in Nordrhein-Westfalen ansässigen Unternehmen – das übrigens vom TÜV Rheinland gekauft worden ist; es passiert also auch, dass Games-Unternehmen dann von klassischen Industrieunternehmen übernommen werden – zusammen mit der RWTH Aachen ein Projekt gemacht, bei dem inhaltsgleiche Klausuren ohne Ankündigung im dritten, sechsten und neunten Semester gestellt wurden. Man sollte meinen, dass derjenige, der die Klausur im dritten Semester bestanden hat, sie im neunten Semester auch noch bestehen konnte. Das Ergebnis war aber, dass nur 35 bis 40 % der Personen, die die Klausur im ersten Durchlauf bestanden hatten, sie im dritten Durchlauf noch lösen konnten. Wenn das die Art von Wissensvermittlung ist, dann ist das eben nicht nachhaltig.

Games machen etwas anderes. Games übertragen relevantes Wissen in eine Spielmechanik. Es ist nur möglich, das Spiel zu gewinnen, wenn ich dieses Wissen im Kontext der Anwendung nutze. Ich muss dieses Wissen also anwenden können. Ich muss es mir nicht nur anlesen, sondern es nutzbar machen können. Dann kann ich dieses Spiel gewinnen. Deswegen ist das Potenzial für Serious Games im Bildungskontext natürlich sehr groß. Nahezu jedes Kind in Holland lernt heute mit Interactive-Whiteboard-Anwendungen Mathematik und Sprachen. Das muss man einfach festhalten. In Deutschland sind wir noch weit davon entfernt. Deswegen ist der Einsatz hier auch ein ganz anderer.

Zum Thema „Lokalität von Spielen, regionale Spiele“: Da gibt es eine ganz simple Antwort. Natürlich sind Games ein internationales Medium. Es gibt aber durchaus auch Anwendungen, die sehr lokal sind. Das wird im Ausland ebenfalls sehr stark gemacht. Deutschland holt da auch ein Stück weit auf. Das ist beispielsweise die Anwendung von Computerspielen in Museen, sodass man unmittelbar im Museum Wissen durch eine spielerische Anwendung vertiefen kann. Historische Ereignisse eignen sich auch gut im Sinne von Storytelling. Man kann diese historischen Ereignisse natürlich gut in Geschichten einfassen. Insofern gibt es schon regionale Faktoren. Beispielsweise wäre das im nächsten Jahr anstehende Lutherjahr eigentlich eine ganz gute Vorlage, um spielerische Inhalte zu produzieren, die das Thema „500 Jahre Reformation“ aufnehmen.

Vorsitzender Karl Schultheis: Vielen Dank. – Jetzt weiß ich auch, warum NRW eine wichtige Rolle bei den Games spielt. Wir haben in Nordrhein-Westfalen nämlich sehr viel Montessori-Pädagogik. Man müsste im Rahmen einer Studie einmal überprüfen, ob man diese Verbindung so herstellen kann. – Ich habe noch eine Wortmeldung von Herrn Lamla vorliegen.

Lukas Lamla (PIRATEN): Nun hat man sich in NRW dazu entschlossen, die NRW-Games-Förderung bei der Film- und Medienstiftung anzusiedeln. Von den Vertretern der beiden Verbände, also Herrn Unger und Herrn Dr. Schenk, würde ich gerne hören, wie diese Idee bewertet wird und ob sich das bewährt hat. Frau Prof. Dr. Breitlauch und Frau Prof. Limpach haben die Film- und Medienstiftung in ihren Wortbeiträgen

auch erwähnt. Welches Feedback gibt es von Ihnen dazu? Ist es eine gute Idee, die Games-Förderung im Bereich der Film- und Medienstiftung anzusiedeln?

Vorsitzender Karl Schultheis: Weitere Nachfragen aus dem Kreis der Kollegen sehe ich nicht. – Dann bitte ich um Beantwortung der Frage von Herrn Lamla.

Thorsten Unger (G.A.M.E. Bundesverband der Deutschen Computerspielindustrie): Zur Ansiedlung der Games-Förderung bei der Film- und Medienstiftung ist Folgendes zu sagen: Wir sehen das Thema „Förderung“ grundsätzlich dreigliedrig. Das Erste ist die kulturelle Bedeutung von Spielen, also die Produktion von Inhalten im Sinne des Kulturauftrages. Das Zweite ist die Produktion von Spielen im Sinne einer wirtschaftspolitischen Dimension. Das Dritte ist die technologische Förderung. Die Film- und Medienstiftung finanziert heute die Stoffentwicklung von Computerspielen. Das ist logischerweise etwas ganz anderes als eine Technologieförderung. Im Grundsatz ist das ein guter Ansatz. Dort werden nämlich erfolgsabhängig rückzahlbare Darlehen vergeben.

Die Problematik ist aber zum einen die Bemaßung, die letztendlich nur einen Prototypen zulässt, und zum anderen die Veränderung im Markt. Als diese Förderung kreierte worden ist – beginnend vor acht Jahren und letztendlich richtig 2011 –, ist man von einem mittelständisch geprägten Abnehmermarkt bei Games ausgegangen. Dieser Markt ist heute für die mittelgroßen Computerspiele nicht mehr in dem Maße vorhanden. Man muss dazu anmerken, dass zu dem Zeitpunkt vielleicht auch noch nicht absehbar gewesen ist, dass wir heute Spiele mobil publizieren und dass es sich bei dieser Art von Publishing sehr stark um Self Publishing handelt. Die Leute veröffentlichen diese Spiele heute sehr stark selber und müssen mit diesen Mitteln dann in den Produktionsprozessen sehr weit kommen. Sie müssen nämlich auch Marketingausgaben finanzieren.

Daher ist das ein gutes Instrument. Grundsätzlich ist es aber natürlich so, dass es zum Ersten für die Produktion dieser Spiele ohnehin nicht reicht und zum Zweiten heute auch Marktgegebenheiten vorhanden sind, die die potenzielle Zielgruppe dieser Prototypen sehr stark einschränken.

Dr. Maximilian Schenk (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, Berlin): Es gibt Argumente, die dafürsprechen, das zusammenzulegen. Es gibt vielleicht auch das eine oder andere Argument, das dafürspricht, es nicht zusammenzulegen – zum Beispiel, dass es sehr unterschiedliche Medien, sehr unterschiedliche Distributionsprozesse und sehr unterschiedliche Produktionsprozesse sind. Unter dem Strich spricht aber mehr dafür, es zusammenzulegen, glaube ich.

Das Entscheidende ist aber, mit welchen Fördervolumina welche Förderziele verfolgt werden. Wie Herr Unger gerade angesprochen hat, werden da im Wesentlichen kleine, junge Teams und junge Projekte unterstützt. Ich habe zwar meine Zweifel, inwieweit das wirtschaftlich nachhaltig ist und inwieweit es geeignet ist, große Produktionsbudgets nach Deutschland zu holen. Das ist aber auch noch gar nicht das Ziel dieser Förderung.

Vorsitzender Karl Schultheis: Vielen Dank. – Ich darf nur darauf hinweisen, dass Herr Staatssekretär Dr. Eumann die ganze Zeit mit den Hufen gescharrt hat. Das hier ist in der Tat eine Anhörung des Ausschusses. Ich werde das Thema „Film- und Medienstiftung“ als Berichtspunkt in die übernächste Tagesordnung aufnehmen – unsere nächste Sitzung findet ja schon heute Nachmittag statt –, damit wir dort auch informiert werden, was die Film- und Medienstiftung hier tut. Bei Anhörungen ist das eben nicht möglich. Ich finde es aber toll, dass die Regierung da ist und mithört.

Prof. Odile Limpach (Cologne Game Lab, Technische Hochschule Köln): Ich habe gute Erfahrungen mit der Film- und Medienstiftung. Die Leute dort haben sich, weil sie schon lange dabei sind, sehr gut in die Materie eingearbeitet, glaube ich. Ich erlebe immer sehr kompetente Ansprechpartner, die wissen, wovon sie reden. Ich unterschreibe, dass die Budgets höher sein könnten und dass das Ganze einfacher sein könnte. Insgesamt halte ich es aber für richtig, das zusammenzulegen, weil auch sehr viele Synergien entstehen.

Das Cologne Games Lab sitzt zusammen mit der ifs, der internationalen filmschule köln, an einem Ort. Dort gibt es auch das Mediengründerzentrum NRW, das seine Mittel auch für Spiele geöffnet hat. Es ist leider nicht genug für Spiele-Projekte, die da eingereicht werden. Das ist für meinen Geschmack immer ein bisschen zu wenig. Das hängt aber alles damit zusammen, dass es so wenige Studenten gibt, die auch Games machen und Games-Projekte haben, die auch zu Start-ups werden.

Insoweit macht es Sinn, das zusammenzubringen; denn die Branchen wachsen zusammen. Spiele werden so entwickelt, wie man Filme macht. Wir haben extrem viel von der Filmindustrie gelernt. Jetzt versucht wiederum die Filmindustrie, die von den Computerspielen kommende Virtual Reality hineinzubringen. Ich würde das nicht mehr auseinandernehmen, sondern eher versuchen, es zusammenzubringen.

Prof. Dr. Linda Breitlauch: Ich schließe mich dem an, was gerade zur Zusammenlegung gesagt wurde. Dafür spricht in der Tat sehr viel. Man muss natürlich trotzdem die Besonderheiten der Branche berücksichtigen.

Mir liegt aber noch ein weiterer Punkt am Herzen. Es wäre sicher nicht schlecht, darüber nachzudenken, eine Förderung gerade für kleinere Projekte bzw. kleinere Start-ups über den Weg einer relativ einfachen Medienförderung, wie es sie zum Beispiel in Frankreich gibt, zu konstituieren. Da stehen nicht unbedingt immer Expertenteams dahinter, die das bescheinigen. Vielmehr werden bestimmte Kriterien aufgestellt. Wenn diese erfüllt sind, ist eine relativ einfache Förderung möglich, die natürlich nicht ganz große Summen hervorbringt, es aber trotzdem möglich macht, explizit auch kleinen Entwicklerteams eine Prototypenförderung zu gewähren.

Vorsitzender Karl Schultheis: Vielen Dank. – Jetzt haben wir alle Wortmeldungen abgearbeitet. Deshalb darf ich mich nun bei allen Expertinnen und Experten dafür bedanken, dass sie uns hier zur Verfügung gestanden haben.

(Beifall)

Das Ergebnis wird im Protokoll festgehalten, das dann auch im Internet zur Verfügung steht.

Ich weise noch einmal darauf hin, dass wir bei der übernächsten Sitzung des Ausschusses für Kultur und Medien den Berichtspunkt „Games-Förderung durch die Film- und Medienstiftung NRW“ aufnehmen werden. Insofern empfehle ich Ihnen, dann auch noch einmal in dieses Protokoll hineinzuschauen. Ich habe ja gerade erläutert, warum Herr Staatssekretär Dr. Eumann hierzu heute nicht zu Wort gekommen ist. Wir werden dieses Thema also weiter im Ausschuss behandeln.

Herzlichen Dank und guten Nachhauseweg! – Die Sitzung ist geschlossen.

gez. Karl Schultheis
Vorsitzender

04.04.2016/12.04.2016

216