Chef der Staatskanzlei
des Landes Nordrhein-Westfalen

Vorsitzender des Ausschusses für
Kultur und Medien
des Landtags Nordrhein-Westfalen
Herrn Oliver Keymis MdL
Platz des Landtags 1
40221 Düsseldorf

LANDTAG
NORDRHEIN-WESTFALEN
17. WAHLPERIODE
VORLAGE
17/ 1116
A12

24. September 2018

Thema Games-Förderung
Schriftlicher Bericht der Landesregierung zur Sitzung des Ausschusses für Kultur und Medien am 27.09.2018

Sehr geehrter Herr Vorsitzender, lieber Herr Keymis,

anbei übersende ich Ihnen den erbetenen schriftlichen Bericht zum Thema Games-Förderung zur Sitzung des Ausschusses für Kultur und Medien am 27. September 2018.

Mit freundlichen Grüßen

Nathanael Liminski

Nathanael Liminski

Horionplatz 1
40213 Düsseldorf
Postanschrift:
40190 Düsseldorf
Telefon 0211 837-01
poststelle@stk.nrw.de

Bericht der Landesregierung zum Thema Games-Förderung zur Sitzung des Ausschusses für Kultur und Medien am 27. September 2018

I. Ausgangslage

Seit über 30 Jahren werden in Nordrhein-Westfalen Computer- und Videospiele entwickelt. Kein anderes Bundesland blickt auf eine längere Games-Geschichte zurück. Legendäre Spiele wie „Die Siedler", „Anstoss – Der Fußballmanager" oder die „Moorhuhn"- Reihe entstanden in Studios in Nordrhein-Westfalen und begründeten den Ruf des Gameslandes Nordrhein-Westfalen. Mehr als 100 der über 500 Unternehmen der Branche sind zwischen Rhein und Weser aktiv. Hier arbeiten große internationale Games-Entwickler und Publisher, aber auch Startups und kleine wie mittlere Unternehmen Tür an Tür mit renommierten Forschungseinrichtungen und Hochschulinstituten. Zu nennen sind hier zum Beispiel das Cologne Game Lab an der TH Köln oder auch die Universitäten Paderborn und Duisburg-Essen.

Aus einzelnen Akteuren ist ein vitales Games-Ökosystem entstanden, das sich auch in neuen Netzwerken wie Games.NRW oder dem Cologne Game Haus als bundesweit einzigartigem Games-Co-Working Space widerspiegelt. Die gamescom in Köln ist die weltweit größte Messe für Computer- und Videospiele, der begleitende gamescom congress gilt als größte Fachveranstaltung zur gesellschaftlichen Bedeutung von Games. Mit Sitz in Nordrhein-Westfalen füllt die Electronic Sports League (ESL) bei ihren Veranstaltungen Hallen und Stadien rund um den Globus. Sie gilt mit sieben Millionen registrierten Nutzern als größte eSports-Liga der Welt. Die genannten Beispiele verdeutlichen die Substanz und Potenziale des Gameslandes Nordrhein-Westfalen. Diese Möglichkeiten gilt es durch geeignete gamespolitische Weichenstellungen zu flankieren.

II. Zielsetzung und strategischer Ansatz der Landesregierung

Die Landesregierung hat es sich zum Ziel gesetzt, dass Profil des Medienstandortes Nordrhein-Westfalens zu einem Medien-Digital-Land weiterzuentwickeln. Hierfür misst die Landesregierung Games eine wesentliche Bedeutung bei. Die Gamesbranche als extrem kreativer Zweig unserer Wirtschaft leistet einen wichtigen Beitrag für Wertschöpfung, Arbeitsplätze und Innovationskraft in unserem Land. Jeder einzelne Arbeitsplatz, der hier in der Gameswirtschaft geschaffen wird, ist eine Investition in die Zukunft unseres Landes. Die Landesregierung will den Games-Standort Nordrhein-Westfalen zum führenden Games-Standort in Deutschland ausbauen. Dieser Zielsetzung folgt ein strategischer Ansatz, der auf der einen Seite einen engen Dialog mit der Branche vorsieht, auf der anderen Seite gezielte und fokussierte Maßnahmen entwickelt und unterstützt, die eine Hebelwirkung erzeugen, um die Branche in Nordrhein-Westfalen zu stärken: Durch wirtschaftliches Wachstum, stabile Beschäftigung sowie nationale und internationale Sichtbarkeit.

III. Handlungsfelder und Maßnahmen der Landesregierung

Die Landesregierung setzt sich in den folgenden Handlungsfeldern und mit den hier genannten Maßnahmen dafür ein, die Rahmenbedingungen für die Gamesbranche in Nordrhein-Westfalen zu verbessern:

Institutionalisierter und strukturierter Dialog mit der Branche: Games-Gipfel und Beirat Medien-Digital-Land NRW

Der jährlich stattfindende Games-Gipfel NRW bildet den Rahmen für einen konstruktiven Austausch zwischen Gamesbranche und Landesregierung. Beim ersten Games-Gipfel NRW im Mai 2018 bat Ministerpräsident Laschet die Anwesenden um ihre Erfahrungen, Einschätzungen und Ideen, um Nordrhein-Westfalen gemeinsam als Games-Standort nach vorne zu bringen. Zu den zentralen Ergebnissen des Austauschs gehörte neben der Zusage, einen Gamesreferentenstelle beim Mediennetzwerk.NRW zu schaffen auch die Zusage, sich an einer Neuauflage der Grundlagenstudie zum Gamesmarkt in Deutschland zu beteiligen. Große Unterstützung aus der Branche erhielt das Vorhaben der Landesregierung, ein Games-Kompetenzzentrum einzurichten.

Die Landesregierung wird ihren Dialog mit der Branche im Rahmen des Games-Gipfels NRW 2019 fortsetzen. Im Rahmen dieses kontinuierlichen Austausches werden bereits erfolgte Maßnahmen geprüft und neue Akzente besprochen. Daneben sind maßgeblich Akteure der Gamesbranche auch im Beirat Medien-Digital-Land NRW vertreten, um die teilbranchenübergreifende Weiterentwicklung des Standorts voranzutreiben. Dieser strategische Ansatz, über einen kontinuierlichen Austausch mit der Branche konkrete Maßnahmen zu initiieren, soll wichtige Impulse liefern, den Games-Standort Nordrhein-Westfalen zum Gamesland Nummer 1 in Deutschland zu machen.

Ausbau der Games-Förderung bei der Film- und Medienstiftung NRW

In Nordrhein-Westfalen werden digitale Spiele und interaktive Inhalte über ein Förderprogramm der Film- und Medienstiftung NRW unterstützt. Als Förderinstitution für die Medienbranche in Nordrhein-Westfalen ist es Ziel und Aufgabe der Stiftung, die Film- und Medienwirtschaft in Nordrhein-Westfalen zu stärken. Die Landesregierung beabsichtigt auch in Zukunft, die Förderung von digitalen Spielen und interaktiven Inhalten gemeinsam mit der Film- und Medienstiftung durchzuführen. Seit dem Jahr 2011 wurden über das Programm „Digitale Inhalte“ mehr als 100 Games und interaktive Inhalte gefördert. Aufgrund beihilferechtlicher Regularien ist es bislang jedoch nicht möglich, die zur Verfügung stehende Förderung für Produktionsmaßnahmen einzusetzen.

Um eine ganzheitliche Förderung von Konzepterstellung über Prototypenförderung bis hin zur Produktionsförderung zu ermöglichen, hat die Landesregierung eine Förderleitlinie entwickelt, die sich derzeit in Abstimmung mit der EU-Kommission befindet. Die nordrhein-westfälische Landesregierung setzt sich dafür ein, dass die Pro-

duktion von Computer- und Videospielen künftig mit bis zu 500.000 Euro je Spiel gefördert werden kann. In diesem Zusammenhang hat Ministerpräsident Armin Laschet im Rahmen der gamescom angekündigt, die zur Verfügung stehenden Fördermittel auf 3 Millionen Euro pro Jahr zu verdoppeln. Bereits im Haushaltsjahr 2018 hat die Landesregierung die Fördermittel der Film- und Medienstiftung NRW für Digitale Inhalte und Games um 500.000 Euro auf 1,5 Millionen Euro angehoben.

Einrichtung eines Games-Kompetenzzentrums

Das Games-Kompetenzzentrum soll zum Treffpunkt von Politik, Wirtschaft, Hochschulen, Verbänden und Stiftungen werden, um gemeinsame Projekte, Veranstaltungen und Workshops durchzuführen. Akteure unterschiedlicher Branchen sollen sich hier treffen, um kreative und innovative Anwendungen zum Beispiel in den Bereichen Gesundheit, Maschinenbau, Entertainment u.a. zu ermöglichen. Ebenso sollen Weiterbildungsmöglichkeiten angeboten werden, die zum Ziel haben, das Verständnis für gamifizierte Lösungen in traditionellen Wirtschaftszweigen zu erhöhen. Derzeit läuft ein Vergabeverfahren zur Konzeption des Games-Kompetenzzentrums. Diese Konzeption wird ohne Vorfestlegungen, insbesondere hinsichtlich der Standortwahl durchgeführt und hat unter anderem zum Ziel, die Bereitschaft zur Beteiligung externer Akteure am Games-Kompetenzzentrum zu prüfen.

Stärkung Mediennetzwerk.NRW

Neben finanzieller Unterstützung und einem Kompetenzzentrum sind auch fachliche Begleitung und kompetente Beratung aus Branchensicht von hoher Wichtigkeit. Das Mediennetzwerk.NRW als Standortagentur für die digitale Medienwirtschaft in Nordrhein-Westfalen ist hier erster Ansprechpartner der Branche. Das Mediennetzwerk.NRW wird aus diesem Grund eine zusätzliche Gamesreferentin oder einen Gamesreferenten einzusetzen, die/der sich ausschließlich um die die Belange der Gamesbranche in Nordrhein-Westfalen kümmert. Diese neue Stelle ist ein konkretes Ergebnis des strukturierten Dialogs zwischen der Landesregierung und der Branche.

gamescom

Mit der gamescom, der weltweit größten Messe für Computer- und Videospiele in Köln, ist Nordrhein-Westfalen seit 2009 Heimat für den zentralen Treffpunkt der internationalen Gamesbranche. Die Besucherzahlen verzeichnen ein kontinuierliches Wachstum und die Zahl der Aussteller hat sich in den vergangenen Jahren mehr als verdoppelt. Allein in 2018 haben 370.000 Besucher aus 114 Ländern die Messe besucht. Auch die mehr als 1000 Aussteller aus 56 Ländern zeigen die hohe Akzeptanz in der Branche und bei den Besuchern für den gamescom-Standort Köln.

Ministerpräsident Armin Laschet hat seit seinem Amtsantritt jedes Jahr die gamescom besucht. In seinem Eröffnungsgrußwort auf der gamescom 2018 unterstrich der Ministerpräsident die Bedeutung der Messe als Botschafter des Games-Standortes Nordrhein-Westfalen. Auf dem eigenen Messestand Medien-Digital-Land NRW, den Film- und Medienstiftung NRW und Mediennetzwerk.NRW auf der gamescom orga-

nisieren, erhalten NRW-Unternehmen die Möglichkeit sich zu präsentieren und zu vernetzen. Die gamescom bildet insbesondere auch für die vielfältige NRW-Gamesbranche eine Plattform, sich einem internationalen Publikum zu präsentieren.

Erstmals förderte die Landesregierung die Organisatoren des Indie Arena Booth in diesem Jahr durch eine Zuwendung, um den Messestand für unabhängige Entwicklerstudios aus ganz Europa auszustatten. Auch acht Unternehmen aus Nordrhein-Westfalen präsentierten ihre Arbeiten auf dem Indie Arena Booth, der auch Teil des offiziellen gamescom-Eröffnungsrundgangs war. Die Landesregierung steht in intensivem und engem Austausch mit der Koelnmesse, dem game-Verband und der Stadt Köln, um auch in Zukunft optimale Rahmenbedingungen für die gamescom in Köln zu ermöglichen. Im Zuge des zehnjährigen Jubiläums der gamescom in Köln hat die Landesregierung durch finanzielle Unterstützung der Lichtinstallation „Light it up" während der Messe ein deutlich sichtbares Zeichen gesetzt, dass die gamescom nach Köln und somit nach Nordrhein-Westfalen gehört.

gamescom congress

Der messebegleitende gamescom congress als führende Fachveranstaltung zu digitalen Spielen in Deutschland fand in diesem Jahr zum zehnten Mal statt. Über 850 Teilnehmer informierten sich vor Ort über die gesellschaftliche Bedeutung von Games. Der gamescom congress fand erstmals 2009 im Auftrag des Landtags von Nordrhein-Westfalen statt, um ein bewusstes Zeichen zu setzen, dass Computer- und Videospiele nicht auf den reinen Unterhaltungsaspekt zu begrenzen sind, sondern die Popularität des Mediums auch eine zunehmende volkswirtschaftliche und gesellschaftliche Relevanz hat. Es war dem Landtag Nordrhein-Westfalen seinerzeit ein Bedürfnis, im Umfeld der Messe einen Kongress zur Förderung der Qualität von Computerspielen und ihren gesellschaftlichen Auswirkungen in Anlehnung an die vom Landtag beschlossene Initiative Kinder- und Jugendmedienschutz zu positionieren.

Mit der Weiterentwicklung der Gamesbranche haben diese Fragen nichts an Aktualität eingebüßt, im Gegenteil. Deshalb fördert die Landesregierung den gamescom congress seit Beginn seines Bestehens. Mittlerweile spielen Fragen rund um die wirtschaftliche Bedeutung der Branche, kulturelle Ausprägungen von Games oder der Bereich Bildung und Games eine ebenso wichtige Rolle im Programm des gamescom congress. Bereits zum zweiten Mal stand in diesem Jahr die Runde der Generalsekretäre der im Bundestag vertretenen Parteien im Zentrum der Aufmerksamkeit. Diese hochrangige politische Präsenz unterstrich die Bedeutung des gamescom congress. Die dort getroffenen Aussagen der vertretenen Generalsekretäre der Regierungskoalition auf Bundesebene werden in der Branche als maßgebliche Einschätzungen hinsichtlich der Einführung einer Bundesförderung für die Gamesbranche angesehen.

Unterstützung von Branchentreffs und Konferenzen
Der Konkurrenzkampf auf dem nationalen und internationalen Markt führt dazu, dass die Sichtbarkeit von Spielen zum entscheidenden Vermarktungsfaktor geworden ist. Öffentliche Sichtbarkeit auf Konferenzen und in der medialen Berichterstattung ist hierbei von besonderer Bedeutung. Preisverleihungen wie der jährlich in Köln stattfindende Deutsche Entwicklerpreis sind in diese Zusammenhang von hoher Relevanz. Aus diesem Grund beteiligt sich die Landesregierung mit finanziellen Mitteln an dieser Veranstaltung. Mit Armin Laschet hat im Jahr 2017 erstmals ein amtierender Ministerpräsident den Deutschen Entwicklerpreis eröffnet und in seiner Eröffnungsrede ausdrücklich das Potenzial der Gamesbranche für die wirtschaftliche Entwicklung Nordrhein-Westfalens hervorgehoben. Auch Konferenzen wie die internationale Entwicklerkonferenz devcom oder die Clash of Realities, die jährlich von der TH Köln durchgeführt wird, tragen zur Sichtbarkeit von Computer- und Videospielen bei und werden durch die Landesregierung gefördert.

Einsatz für den Games-Standort NRW auf Bundesebene
Die Bunderegierung hat in ihrem Koalitionsvertrag vereinbart, eine Förderung von Games zur Entwicklung hochwertiger, digitaler Spiele einzuführen. Die Landesregierung begrüßt diese Vereinbarung und begleitet sie konstruktiv. Die Landesregierung setzt sich dafür ein, dass die vielfältige Gamesbranche in Nordrhein-Westfalen in angemessener Form an einem Förderprogramm auf Bundesebene partizipieren kann. Die aktuelle Diskussion über die Einführung einer Förderung von digitalen Spielen lässt keine konkreten Bestrebungen erkennen, die Förderung der Spieleentwicklung über Steuervorteile, wie sie zum Beispiel in Kanada gewährt werden, zu realisieren.