

Stellungnahme zum Antrag „Games-Standort – Anhörung A 12 – 07.02.2019“

Verfasst von Dieter Schoeller, Sachverständiger gem. Einladung
CEO/Gründer Headup GmbH

LANDTAG NORDRHEIN-WESTFALEN 17. WAHLPERIODE
STELLUNGNAHME 17/1117
Alle Abg

Gerne nehme ich hiermit schriftlich Stellung zum vorgelegten Antrag der beiden Fraktionen mit der darin enthaltenen Intention, Nordrhein-Westfalen zum Games-Standort Nummer 1 zu machen.

Aufgrund meiner persönlichen Branchenzugehörigkeit seit über 15 Jahren und meiner Rolle als Inhaber und Geschäftsführer eines zwölfköpfigen, unabhängig finanzierten Spieleverlages betrachte ich den Antrag insbesondere hinsichtlich der Besonderheiten und Anforderungen für kleine und junge mittelständische Unternehmen.

Ich fasse den Antrag auch nicht als rein bundesweiten Vergleich auf, sondern möchte darüber hinaus auch die internationale Konkurrenzfähigkeit kommentieren.

Natürlich begrüße ich den vorgelegten Antrag und halte ihn für einen wichtigen Schritt in die richtige Richtung. Die Spielebranche und das Medium des Videospiele sind nicht nur aus dem Alltag unserer Kinder, sondern aus dem Gesamtschnitt der Bevölkerung nicht mehr wegzudenken. Mit einem hohen Durchschnittsalter spielender Menschen von weit jenseits der 30 Jahre und einer hohen Verbreitung dieses Entertainmentformats ist das Spiel wichtiger Teil unserer Kultur geworden.

Fast die Hälfte der Bevölkerung sind Gamer, und genießen die mannigfaltigen Facetten, die das Medium bietet: Seien es lange Spieleabende mit Freunden, offline oder im Internet, kurzweilige Zerstreuungen per Smartphone-Spielen auf langen Zug- oder Busfahrten, oder einfach das klassische, gemütliche Spielen vor dem heimischen TV: Jeder Spielertyp kann bedient werden, und das Medium hat sich nicht nur hinsichtlich Plattform, sondern auch bezüglich der Genres immens diversifiziert.

So gibt es Musikspiele, Actionspiele, Rollenspiele, kollaborative und kompetitive Spielformen, virtuelle Realitäten, gigantische Welten, die zum Eintauchen und Erforschen einladen, und so vieles mehr. Das Schöne des Mediums ist, dass lediglich die Fantasie hier die Grenzen des Machbaren setzt. Und auch in der

Medizin und der Pädagogik wird immer deutlicher, welche positiven Effekte die digitale spielerische Herangehensweise bietet und öffnet sich Themen wie Serious Games, Edutainment und Health Games stetig.

Der Spielmarkt kennt kaum einen Binnenmarkt; alle Firmen befinden sich stets im internationalen Wettbewerb mit qualitativ hochwertig agierender Konkurrenz aus dem Ausland. Ehemals treibend waren Großbritannien, die USA und Japan, jedoch konnten sich nicht zuletzt aufgrund massiver staatlicher Unterstützung auch in anderen Regionen etablieren, wie z.B. Kanada, Polen, Frankreich, um nur einige zu nennen. Dieser Trend lässt sich auch an den in der Ausgangslage, der zum Antrag genannten leider ernüchternden Marktanteilszahlen deutscher Produktionen erkennen.

Es gibt eine klare Divergenz zwischen heimischem Output und Gesamtmarkt. Gründe hierfür sind aus meiner Sicht primär eine zu geringe staatliche Unterstützung gepaart mit bürokratischen Hürden, die es dringend abzubauen gilt, um eine Konkurrenzfähigkeit herzustellen.

Viele der im Antrag dargestellten Punkte sind meines Erachtens hierbei zielführend: Die Aufstockung der Fördermittel sowohl auf Landes- als auch auf Bundesebene, der Aufbau von lokalen Kompetenzzentren, die NRW als Flächenstaat auch in den Einzelregionen stärken und befruchten, sowie die Verbesserung der Ausbildungssituation.

NRW hat mit der Gamescom und Firmen wie Ubisoft und Electronic Arts bereits hohe internationale Strahlkraft. Was uns jedoch im Vergleich zu vielen anderen Ländern fehlt, sind kleinere, dynamische Unternehmen. Gerade in diesem Bereich ist die Produktentwicklung jedoch getrieben vom Trial-and-Error-Prinzip. Es ist nicht anzunehmen, dass ein junges Team sein volles Potential bereits mit der ersten kommerziellen Veröffentlichung voll ausschöpfen kann – weder kreativ noch kommerziell. Da die Venture Capital Szene in Deutschland und auch in NRW jedoch im internationalen Vergleich eher klein ist, fehlt vielen Studios das finanzielle Durchhaltevermögen, das von Nöten ist, um internationales Niveau zu erreichen. Es scheitert oftmals nicht am Talent oder Knowhow, sondern schlicht weg an Erfahrung.

Durch eine verbesserte Ausbildung für den Eintritt in den Spielmarkt können hier frühzeitig die richtigen Weichen gestellt werden; insofern sollte im Rahmen der Ausbildungsverbesserungen auch das Thema Entrepreneurship nicht nur als Sekundärdisziplin gesehen werden.

Was jedoch am meisten fehlt, ist die wirtschaftliche Unterstützung, um die erste negative Erfahrung in diesem arg Hit-getriebenen Markt auch zu verkraften, und Folgeprojekte dennoch angehen zu können. Insofern sind die im Antrag erwähnten Erhöhungen der Fördermittel auf Landesebene, insbesondere verteilt durch die Film- und Medienstiftung, sowie die grundsätzliche Befürwortung einer Bundesförderung essenziell für die Zukunft des Spielestandorts NRW. Das Mediennetzwerk.NRW sollte hier antragsmäßig dargestellt ein zentraler Dreh- und Angelpunkt der Aktionen und Koordination sein.

Unabhängig vom Antrag sehe ich bei der konkreten Ausgestaltung der Fördermechanismen Verbesserungspotential. Die Zeitabläufe sind leider in NRW (aber auch in anderen Bundesländern) viel zu lang. In einer Branche, die sich alle 18 Monate neu erfindet, müssen die Richtlinien einfach und unkompliziert sein, und die Auszahlung muss schnell erfolgen. Auch vor dem Hintergrund, dass gerade die jungen und oftmals personaltechnisch unterbesetzten kleineren Studios von den Förderungen absolut abhängig sind, würde ich einfachere Verfahren und weniger schematische Vorgänge empfehlen.

Das Thema e-Sport möchte ich in meiner Stellungnahme ausklammern, da ich davon ausgehe, dass die übrigen Sachverständigen hier eine weitaus höhere Fachkompetenz aufweisen und damit eine in diesem Bereich fundiertere Stellungnahme abgeben können.

Als Vater dreier Kinder und Ehemann einer Pädagogin, aber auch als Unternehmer, messe ich dem Thema Jugendschutz eine hohe Bedeutung zu, und möchte lediglich vermerken, dass meines Erachtens nach die Bundesrepublik im Spielbereich hier bereits international führend ist. Eine mediale Nutzung von Spielen auch an Schulen und anderen Ausbildungsstätten halte ich für absolut sinnvoll, denn spielerisch lernt sich am besten. Insofern sollten auch die Fortbildung und Medienkompetenz der Lehrpersonen unterstützt werden.

Im Fazit sehe ich den eingebrachten Antrag als sinnvoll und zielführend an.