LANDTAG
NORDRHEIN-WESTFALEN
17. WAHLPERIODE

STELLUNGNAHME
17/1125

Alle Abg

Schriftliche Stellungnahme für die

Anhörung des Ausschusses für Kultur und Medien des Landtags NRW am 7. Februar 2019 zu dem

Antrag der Fraktion und der Fraktion der FDP (Drucksache 17/3578)

COLOGNE GAME LAB
Institute for
Game Development and Research

Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth
Media and Game Studies / Director
gsf@colognegamelab.de

Prof. Odile Limpach
Economics & Entrepreneurship
ol@ colognegamelab.de

TH Köln – University of
Technology, Arts, and Sciences
Schanzenstr. 28
51063 Cologne
Germany

www.colognegamelab.de

Technology
Arts Sciences
TH Köln

Unsere Stellungnahme gliedert sich in drei Teile:

1. Status Quo der Gamesausbildung an staatlichen Hochschulen in Deutschland (S. 1)
2. Status Quo der Gamesausbildung an staatlichen Hochschulen in NRW (S. 3)
3. Desiderate der Gamesausbildung an staatlichen Hochschulen in NRW (S. 4)

1. Status Quo der Gamesausbildung an staatlichen Hochschulen in Deutschland

„Der Umstand, dass die deutsche Games-Branche und damit in Deutschland hergestellte Spiele hierzulande und erst recht im Rest der Welt von äußerst geringem Einfluss sind, ist ökonomisch wie kulturell unglücklich. [...] Einen wesentlichen Anteil an diesem personellen Mangel hatten die staatlichen Hochschulen. Über Jahrzehnte hinweg haben sie das neue Medium digitaler Spiele weitgehend ignoriert; im deutlichen Gegensatz zu angelsächsischen und skandinavischen Institutionen, an denen im vergangenen Vierteljahrhundert eine Vielzahl künstlerisch-wissenschaftlicher Studiengänge entstand.“[1]

Neben einigen Informatik- und Design-Studiengängen, die vereinzelte Kurse zu Games anbieten und sich so ‚nebenbei‘ mit diesem Medium beschäftigen, gibt es gegenwärtig in Deutschland lediglich 19 Angebote, die sich auf die Lehre digitaler Spiele spezialisiert haben: neun Bachelor-[2] sowie zehn Master-Studiengänge.[3]

---

[1] Björn Bartholdy/Linda Breitlauch/André Czauderna/Gundolf S. Freyermuth: „Vorwort“, in: dies. (Hrsg.): *Games studieren – was, wie, wo? Staatliche Studienangebote im Bereich digitaler Spiele*, Bielefeld: transcript 2019, S. 12. – Die nachfolgenden Angaben stützen sich, ohne jeweils zu im Detail zu zitieren, auf diesen Band, neben dem Vorwort auf den Beitrag von Gundolf S. Freyermuth „Game lehren und lernen in Deutschland. Neun Thesen zur Einleitung“, S. 27-48.

[2] Je zwei BA-Studiengänge existieren in Bayern (Universität Bayreuth, Universität Würzburg) und Rheinland-Pfalz (Hochschule Trier), je einer in Berlin (Hochschule für Technik und Wirtschaft), Hessen (Hochschule Darmstadt), Nordrhein-Westfalen (TH Köln) und Sachsen-Anhalt (Hochschule Anhalt).

[3] In NRW werden gegenwärtig drei MA-Studiengänge angeboten (TH Köln, teils in Kooperation mit der ifs internationale filmschule köln), darüber hinaus je zwei in Bayern (Hochschule Augsburg, Universität Bayreuth), Rheinland-Pfalz (Hochschule Trier) und Sachsen-Anhalt (Hochschule Anhalt, Hochschule Harz), ein Studiengang in Hamburg (Hochschule für Angewandte Wissenschaften) sowie in Baden-Württemberg mehrere Verbundstudiengänge in Verbindung mit dem Institut für Games der Stuttgarter Hochschule für Medien.

Addiert man die Bachelor-Angebote, kommt man auf rund 450 Studienplätze pro Jahr bzw. auf rund 1400 Studierende, die in Deutschland in einem auf die Analyse und Entwicklung digitaler Spiele spezialisierten Bachelorstudiengang eingeschrieben sind.[4]

Diesem eher schmalen Angebot[5] stehen hohe Bewerberzahlen gegenüber. Am Cologne Game Lab der TH Köln z. B. kann nur ein knappes Zehntel derjenigen angenommen werden, die sich für den Bachelor „Digital Games" bewerben. Etwas besser sieht es bei den Master-Studiengängen aus. Für sie erhält die knappe Hälfte der Bewerberinnen und Bewerber einen Studienplatz.

Ein ebensolches Missverhältnis ist auch für die Nachfrage seitens der deutschen wie internationalen Gamesbranche festzuhalten. Gelegentlich wird freilich von mittelständischen Vertretern der Gamesbranche der Einwand vorgebracht, höhere Absolventenzahlen könne der Markt nicht verkraften. Dem ist dreierlei entgegenzuhalten:

Erstens bilden deutsche Hochschulen nicht nur für die hierzulande existierende Games-Branche aus. Die Studierenden stammen aus vielen Ländern – am Cologne Game Lab z.B. sind über 30 Nationen vertreten –, und die Absolventen, ob aus dem In- oder Ausland, finden Anstellungen und Aufgaben sowohl in NRW wie bundes- und weltweit. Viele deutsche Neugründungen im Bereich digitaler Spiele, zu denen es in den vergangenen Jahren kam, verantworten zudem auch Absolventinnen und Absolventen von Games-Studiengängen.

Zweitens bilden Games-Studiengänge nicht nur für die Games-Branche aus. Bachelor- und Master-Absolventen, ob nun Programmierer, (Audio-) Visual Artists oder Designer, sind in vielen Branchen gefragt, von Film und Fernsehen bis zur Autoindustrie oder dem Militär.

Drittens und vor allem aber kann und soll die deutsche Games-Branche nicht so marginal bleiben, wie sie gegenwärtig in ihrer nationalen wie globalen Wirkung noch ist. Aus wirtschaftlichen wie kulturellen Gründen müssen wir die Voraussetzungen dafür schaffen, dass auch in Deutschland Spiele hergestellt werden können, die sowohl national wie weltweit Erfolg haben.

Eine Verbesserung des staatlichen deutschen Studienangebots im Bereich digitaler Spiele ist daher dringend erforderlich. Nordrhein-Westphalen kann dabei eine Vorreiterrolle spielen.

---

[4] Die Zulassungszahlen für die Master-Studiengänge sind auf Grund individualisierter Zugangsverfahren schwieriger als die der BA-Studiengänge zu bestimmen. Mit einiger Sicherheit kann nur festgehalten werden, dass die staatlichen deutschen Master-Studiengänge pro Jahr zusammen auf 200 bis 300 Studienanfänger kommen.

[5] Zum Vergleich: Den neun BA-Studiengängen im Bereich digitaler Spiele stehen fast 300 BA-Studiengänge an deutschen Hochschulen in Germanistik gegenüber. Vgl. z.B. https://www.studieren-studium.com/studium/Germanistik

2. Status Quo der Gamesausbildung an staatlichen Hochschulen in NRW

Als erstes und bislang einziges hochschulisches Institut, das sich in NRW auf die Lehre und Forschung zu digitalen Spielen konzentriert, wurde das Cologne Game Lab (CGL) 2010 von Prof. Björn Bartholdy (damals KISD - Köln International School of Design) und Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth (damals ifs internationale filmschule köln) in nebenberuflicher Tätigkeit gegründet. Zunächst beschränkte sich das CGL auf Forschungsprojekte und die Lehre in einem viersemestrigen Weiterbildungs-Master.

Parallel dazu existierten zu Beginn dieses Jahrzehnts weitere ‚Nebenbei'-Anstrengungen zur Games-Lehre an der Universität Duisburg-Essen im Rahmen der Medieninformatik (Prof. Dr.-Ing. Maic Masuch), an der Universität Paderborn im Rahmen der Medienökonomie (Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow) sowie an der Universität zu Köln im Rahmen der Medienwissenschaften (Prof. Dr. Benjamin Beil).

2014 begann am CGL mit der Zuweisung von zusätzlichen Professuren ein zügiger Ausbau von Bachelor- und Master-Studiengängen, welche die in der Produktion digitaler Spiele geforderten Spezialisierungen anbieten. Heute ist das CGL der TH Köln mit zehn Professorinnen und Professoren in Voll- und Teilzeit[6] sowie rund 350 Games-Studierenden aus über 30 Nationen der größte Anbieter von Games-Studiengängen in NRW (- und nach der Hochschule Trier der nach Studienplätzen zweitgrößte staatliche Anbieter in Deutschland).

Jährlich werden am CGL der TH Köln nach Eignungsprüfungen in dem Bachelor »Digital Games« (ca. 35 Studierende) und den drei MA-Studiengängen „Digital Games" (ca. 15 Studierende), „Game Development and Research" (ca. 20 Studierende) sowie „3D-Animation for Film and Games"(ca. 20 Studierende) um die 90 neue Studierende zugelassen.

Insbesondere der siebensemestrige Bachelor „Digital Games" des CGL ist bundesweit einzigartig und international konkurrenzfähig, da er die für die Spieleproduktion notwendigen Spezialisierungen nicht in separaten Studiengängen ansiedelt. Vielmehr werden nach dem Modell von Filmschulen in kooperativer Lehre alle für die Herstellung eines digitalen Spiels notwendigen ‚Gewerke' in einem gemeinsamen Studiengang unterrichtet. Entsprechend produzieren die BA-Studierenden mit den gegenwärtigen Spezialisierungen „Game Design", „Game Arts" und „Game Programming" jedes Semester in einem kollaborativen Projekt den Prototypen eines Spiels.

Die Bachelor- wie Master-Absolventen des CGL sind auf dem Arbeitsmarkt in hohem Maße gefragt. Darüber hinaus zeichnen sie bereits – auch in Verbindung mit dem Inkubator des CGL (s.u.) – für ein gutes

---

[6] Das CGL verfügt über sieben volle Professuren, die mit folgenden Schwerpunkten besetzt sind: zwei Vollzeit-Professoren für Game Arts, eine Vollzeit- und eine halbe Professur für Game Informatics, eine Vollzeit- und eine halbe Professur für Media and Game Studies zwei halbe Professuren für Game Design, je eine halbe Professur für Sound Design sowie Economics and Entrepreneurship.

Dutzend Neugründungen in NRW verantwortlich. Eine überraschend große Zahl der MA-Absolventen hat sich zudem für den Weg in die Forschung entschieden. Gegenwärtig gibt es am CGL zehn Doktoranden.

Die aktive – sowohl theoretische wie angewandte –Forschungstätigkeit des CGL im Verein mit englischsprachen Publikationen und der seit 2014 jährlich organisierten Forschungskonferenz „Clash of Realities – International Conference on the Art, Technology and Theory of Digital Games" haben dem Institut der TH Köln internationale Bekanntschaft und wissenschaftliches Renommee eingetragen.

In den vergangenen Jahren wurde das CGL auf internationalen Konferenzen – wie etwa der DiGRA 2018 – sowie in Forschungspapieren mehrfach in einem Atemzug mit den beiden europaweit seit bald zwanzig Jahren führenden Instituten auf dem Gebiet der Ausbildung und Forschung im Bereich digitaler Spiele genannt, dem Game Research Lab der University of Tampere (Finnland) und dem Games-Institut der IT University Kopenhagen (Dänemark).

3. Desiderate der Gamesausbildung an staatlichen Hochschulen in NRW

3.1. Überblick

Aus der oben unter Punkt 2) gegebenen Darstellung des Bachelor-Studiums „Digital Games" am CGL lässt sich unschwer ein doppeltes Manko erkennen: das Fehlen von zwei unabdingbaren Spezialisierungen. Denn wie Filme benötigen auch digitale Spiele in ihrer Herstellung spezialisierte Fähigkeiten in den Bereichen Produktion und Sound Design.

Bislang können wir am CGL dieses doppelte Manko in der Lehre wie in der praktischen Projektarbeit nur sehr begrenzt durch den vergleichsweise geringen Unterricht ausgleichen, den die Studierenden der drei existierenden Spezialisierungen von den Inhaberinnen der beiden halben Professuren für „Economics and Entrepreneurship" und „Sound Design" erhalten.

Ein klares Desiderat ist daher die Finanzierung der fehlenden Spezialisierungen „Game Producing" (3.2) und „Sound Design" (3.3) im BA „Digital Games" des Cologne Game Lab der TH Köln.

Ein weiteres Desiderat ist die Einrichtung eines kultur- und sozialwissenschaftlichen Master-Studiengangs „Game Studies" zur Vermittlung von Medienkompetenz im Bereich digitaler Spiele, wie sie in privaten, öffentlich-rechtlichen und staatlichen Organisationen dringend benötigt wird (3.4).

Last but not least gilt es, Defizite in der Förderung von Start-Ups (3.5) und generell in der infrastrukturellen Etablierung von digitalen Spielen (3.6) als Leitmedium des 21. Jahrhunderts zu adressieren und die Einbringung der Expertise des Cologne Game Lab in das NRW Games-Kompetenzzentrum sicherzustellen (3.7).

3.2. Desiderat: Spezialisierung „Game Producing“ im Bachelor „Digital Games“ des CGL

Als erstes Desiderat, um die Games-Ausbildung in NRW zu verbessern und die führende regionale, nationale wie internationale Stellung des CGL zu sichern, stellt sich damit die Bereitstellung einer Vollzeit-Professur „Game Economics and Entrepreneurship“ für die Einrichtung von ca. zehn zusätzlichen Studienplätze mit der Spezialisierung „Games Producing“ im erfolgreich etablierten Bachelor „Digital Games“ des Cologne Game der TH Köln.

Eine solche Spezialisierung, deren inhaltliche Notwendigkeit für die mediale Produktion auf der Hand liegt, gewinnt durch aktuelle Entwicklungen noch eine besondere Dringlichkeit.

Zum einen werden Spiele-Projekte komplexer und erfordern zu ihrer Abwicklung immer größere und multidisziplinäre Teams. Damit wächst die Bedeutung eines professionellen und auf die Anforderungen von Spieleproduktionen ausgerichteten Projekt-Managements. Erwartungen und Ziele müssen für die Arbeit wachsender Teams klar definiert werden. Agile Entwicklungsmethoden können sehr effizient sein, ihre angemessene Anwendung nicht nur in größeren, sondern auch in kleinen und mittleren Strukturen muss jedoch gelehrt und geübt werden. Mit Blick auf langfristige Wertschöpfung müssen stabile und wiederverwendbare Produktions-Pipelines aufgebaut werden, die am Ende auch das regionale Firmen-Netzwerk stärken.

Zum zweiten gewinnt mit der digitalen Vernetzung die Interdependenz zwischen Produktion und Vermarktung an Bedeutung. Damit steigt der Einfluss wirtschaftlicher – bzw. kundenorientierter – Aspekte auf die Spieleentwicklung.

Die Einrichtung der Spezialisierung „Game Producing“ ist daher für die nationale wie internationale Wettbewerbsfähigkeit der BA-Ausbildung am Cologne Game Lab von prioritärer Bedeutung.

3.3. Desiderat: Spezialisierung „Sound Design“ im Bachelor „Digital Games“ des CGL

Als zweites Desiderat stellt sich die Bereitstellung einer Vollzeit-Professur „Sound Design for Games“ für die Einrichtung von ca. zehn zusätzlichen Studienplätzen mit der Spezialisierung „Sound Design für Games“ im erfolgreich etablierten Bachelor „Digital Games“ des Cologne Game der TH Köln.

Die Notwendigkeit, in die Lehre und Forschung zu digitalen Spielen die Auseinandersetzung mit innovativen non-linearen Formen von Sound und Musik zu integrieren, benötigt kaum einer besonderen Begründung. George Lucas‘ immer wieder zitierte Feststellung zur herausragenden Bedeutung von Ton und Musik in dem eben audiovisuellen Medium Film gilt nicht minder für digitale Spiele.

Gearde für die Herstellung wettbewerbsfähiger Prototypen bzw. – mit Blick auf unseren Inkubator (s.u.) – marktfähiger digitaler Spiele ist eine professionelle Gestaltung von Ton und Musik unabdingbar. Sie als zu-

sätzlichen Schwerpunkt in die existierende Ausbildung des CGL zu integrieren ist eine dringende Notwendigkeit.

3.4. Desiderat: Master-Studiengang „Game Studies“

Das dritte Desiderat betrifft die Notwendigkeit, komplementär zur Ausbildung künstlerisch-handwerklicher Fertigkeiten in der wirtschaftlich erfolgreichen Produktion digitaler Spiele auch Kompetenzen zu vermitteln, die der kommerziellen Sphäre der Medienkultur im Sinne von Gemeinnützigkeit, Bürgerengagement und kultureller Bildung begegnen.

Wer digitale Spiele allein als Wirtschaftsgüter wie etwa Lebensmittel oder Automobile versteht, deren Fertigung sich in handwerklicher Schulung erlernen lässt, übersieht, dass es sich bei ihnen um ästhetische Medienwerke handelt, vergleichbar denen des Films oder der Literatur, die kulturelle Bedeutung stiften. Wie einst der Film die Erfahrungen der Industrialisierung gestaltete, so drücken sich heute in Games die Erfahrungen der Digitalisierung aus.

Insofern besitzt die Vermittlung des notwendigen historisch-theoretischen Grundlagenwissens und interpretatorischer Fähigkeiten, um Spiele in ihrem kulturhistorischen Kontext und in ihrer zeitgenössischen ästhetischen Wirkung begreifen zu können, eine besondere gesellschaftliche Bedeutung. Ziel der künstlerisch-wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit digitalen Spielen und einer auf ihr beruhenden Lehre muss die Erforschung und Vermittlung von *Games Literacy* sein – der Befähigung, innerhalb des komplexen und kulturell geprägten medialen Systems digitaler Spiele souverän navigieren und durch kritische Analyse und Interpretation eigenständig Bedeutungszusammenhänge erkennen zu können.

Von großer kultureller und sozialer Bedeutung sowohl für den Games-Standort NRW wie für das internationale Renommee des CGL ist daher ein Master-Studiengang „Game Studies“, der – wie die entsprechenden literatur- und filmwissenschaftlichen Studiengänge an Hochschulen und Universitäten – für die zukünftigen Verantwortlichen in staatlichen wie privaten Institutionen Grundlagenwissen und hermeneutische Verfahren bereitstellt, um Spiele sowohl in ihrem kulturhistorischen Kontext wie in ihrer zeitgenössischen ästhetischen Wirkung begreifen zu können.

Ein solcher Master-Studiengang würde idealiter in Kooperation mit ein oder zwei nationalen oder internationalen Universitäten realisiert. Vorgespräche mit der Universität zu Köln (Prof. Dr. Benjamin Beil) sowie mehreren Universitäten im Ausland sind bereits aufgenommen worden, u.a. mit Tampere (Prof. Dr. Frans Mäyrä) und Utrecht (Prof. Dr. Hartmut Koenitz).

Voraussetzung für die Realisierung eines solchen kultur- und sozialwissenschaftlichen Master-Studiengangs für ca. 20-30 Studierende am CGL ist die Bereitstellung einer zusätzlichen Professur für Media and Game Studies.

3.5. Desiderat: Ausbau von Inkubatoren an den Hochschulen in NRW

An den Hochschulen NRWs, die sich spezialisiert oder ‚nebenbei' mit digitalen Spielen auseinandersetzen, besteht ein hohes Potential an Kreativität und zeitgleich ein starker Wunsch, nach dem Studium unternehmerische Selbständigkeit zu erlangen. Studierenden mit Gründungsabsichten muss eine Zeit des Sich-Positionierens und des Austestens in einem „geschützten Raum" angeboten werden, die ihnen das Formulieren ihrer Geschäftsziele ermöglicht. Die Rahmenbedingungen - insbesondere Räumlichkeiten, Mobiliar, technische Ausstattung, Management – sollten optimal gestaltet sein, um einen Austausch und eine gegenseitige Befruchtung zwischen den verschiedenen Gründungs-Teams zu erleichtern.

Der Cologne Game Incubator (CGI), gestartet am CGL Ende 2017 mit Unterstützung der TH Köln und der Stadt Köln, hat inzwischen mehrere Firmengründungen hervorgebracht. Zwei Teams sind in das Cologne Gamehaus aufgenommen worden und haben einen Publisher für ihr erstes Spiel gefunden.

Bei der Betreuung der Teams haben wir allerdings festgestellt, dass es zum einen an einer (Teilzeit-) Management-Position mangelt, die regelmäßige Treffen und Fortbildungsveranstaltungen für die Teams organsiert, nd dass zum zweiten der Besuch von Messen und Konferenzen für den wirtschaftlichen Erfolg der Start-Ups von entscheidender Bedeutung ist. Die Gründer müssen ihr Netzwerk in der Branche ausbauen und potenzielle Publisher und Investoren treffen. Darüber hinaus müssen die Prototypen in den nationalen und internationalen Zielgruppen getestet werden. Marketingstrategien sind zu entwickeln und das Potenzial der Spielideen auf dem Markt muss im kreativen Austausch bewertet werden. In der Regel verfügen die Gründer-Teams jedoch nicht über die finanziellen Mittel, um die relevanten Messen und Konferenzen zu besuchen.

Ein konkretes Desiderat ist es daher, dass dem Inkubator Cologne Game Inc. die notwendigen Mittel zur Verfügung gestellt werden, um zum einen das Mentoring und die Fortbildung der Teams des Inkubators zu organisieren und um den Teams zum zweiten den Besuch der wichtigsten nationalen und internationalen Messen und Konferenzen zu ermöglichen.

3.6. Desiderat: Begleitung von NRW-Start-Ups in der ersten Wachstumsphase

Die Fördermittel, die 2019 für digitale Spiele auf Bundes- wie Landesebene bereitgestellt werden, sollten das Game-Eco-System in NRW stark wachsen lassen. Zu erwarten sind im Kontext der Fördermaßnahmen zahlreiche Firmengründungen.

Doch um nachhaltige positive Effekte zu generieren, werden zusätzlich private Investoren und Finanzierungsmöglichkeiten benötigt. Um langfristig am Markt zu bestehen, müssen Start-Ups einen soliden Geschäftsplan und passende Finanzierungsstrategien entwickeln. Ein Gros der

kleineren und mittleren Entwicklerstudios hat jedoch einen rein kreativen Background. Es braucht daher Zeit, Beratung, Begleitung und passende Mentoren, um sie auf die nächste Professionalisierungsebene zu bringen und es ihnen zu ermöglichen, Gespräche mit Investoren erfolgreich zu führen. In den DigiHubs und auf https://accelerate.nrw finden sich kaum Programme, die speziell auf die Spielebranche zugeschnitten sind.

Ein weiteres Desiderat sind daher erweiterte Akzelerationsprogramme. Sie könnten zum Beispiel in Kooperation mit der NRW-Bank und / oder der Spielfabrique 360° installiert werden.

3.7. Desiderat: Einbeziehung des CGL in die Planung des Games-Kompetenzzentrums

In dem geplanten NRW-Games-Kompetenzzentrum soll der Wissenstransfer zwischen einerseits Bildung, Ausbildung und Forschung im Bereich digitaler Spiele und andererseits der Games-Industrie gefördert werden. Der Innovationhub in Düsseldorf gibt ein hervorragendes Beispiel dafür, wie Hochschulen und Unternehmen gemeinsam an digitalen Innovationen arbeiten können. Von zentraler Bedeutung wird es sein, Rahmenbedingungen für die Ideenfindung, Konzeption, Umsetzung und Verwertung innovativer Konzepte zu entwickeln.

Mit dem Cologne Game Lab der TH Köln existiert eine Institution in NRW, die seit Jahren alle Bereiche der Game-Entwicklung inklusive Partnerschaften mit der Games-Branche sowie anderen Wirtschaftssektoren abdeckt.

Im Hinblick auf den Erfolg des Games-Kompetenzzentrums halten wir es daher für hilfreich, die Direktoren des CGL in die Planung des Kompetenzzentrums einzubeziehen und die CGL-Professoren entsprechend ihrer Fachkompetenz an der Konzeptionierung der Forschungsmodule zu beteiligen

Prof. Dr. Gundolf S. Freyermuth
Media and Game Studies
Gründungsdirektor Cologne Game Lab

Prof. Odile Limpach
Econonomics & Entrepreneurship