



Ausschuss für Kultur und Medien (22.) und Ausschuss für Digitalisierung und Innovation (20.)

Gemeinsame Sitzung (öffentlich)

7. Februar 2019

Düsseldorf – Haus des Landtags

16:00 Uhr bis 18:15 Uhr

Vorsitz: Oliver Keymis (GRÜNE)

Protokoll: Sitzungsdokumentarischer Dienst

Verhandlungspunkt:

Vor Eintritt in die Tagesordnung **3**

Nordrhein-Westfalen zum Games-Standort Nummer 1 machen **4**

Antrag
der Fraktion der CDU und
der Fraktion der FDP
Drucksache 17/3578

– Anhörung von Sachverständigen (*s. Anlage*)

Vor Eintritt in die Tagesordnung

Vorsitzender Oliver Keymis: Wir starten mit der gemeinsamen Sitzung des Ausschusses für Kultur und Medien und des Ausschusses für Digitalisierung und Innovation. Ich begrüße meinen Vorsitzendenkollegen Thorsten Schick sehr herzlich. Es ist die 22. Sitzung des Ausschusses für Kultur und Medien und die 20. Sitzung des Ausschusses für Digitalisierung und Innovation. Der Ausschuss für Kultur und Medien ist federführend.

Ich freue mich sehr, dass Sachverständige im Raum sind. Ich begrüße Sie alle ganz herzlich. Ich begrüße ausdrücklich die Mitglieder des Ausschusses für Digitalisierung und Innovation in unserer Sitzung. Es ist eine pflichtige Beteiligung. Herzlich willkommen. Ich begrüße auch die Mitglieder des Sportausschusses – soweit anwesend. Sie sind nachrichtlich beteiligt. Ich begrüße Zuhörerinnen und Zuhörer. Medienvertreterinnen und Medienvertreter begrüße ich sehr herzlich, natürlich auch – soweit im Hause – die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter unserer Häuser, in dem Fall der Staatskanzlei, in der die Medienpolitik ressortiert.

Die Einladung ist veröffentlicht und bekannt. Gibt es zur Tagesordnung noch Wortmeldungen? – Das sehe ich nicht.

Dann treten wir in die Tagesordnung ein und rufen auf:

Nordrhein-Westfalen zum Games-Standort Nummer 1 machen

Antrag

der Fraktion der CDU und

der Fraktion der FDP

Drucksache 17/3578

– Anhörung von Sachverständigen (s. *Anlage*)

Der Antrag wurde am 19. September 2018 an den Ausschuss für Kultur und Medien federführend und an den Ausschuss für Digitalisierung und Innovation sowie an den Sportausschuss mitberatend überwiesen. Im Ausschuss für Kultur und Medien haben wir beschlossen, eine Anhörung durchführen zu wollen. Diese soll heute stattfinden. Am 4. Oktober hat der Ausschuss für Digitalisierung und Innovation beschlossen, sich pflichtig zu beteiligen. Der Sportausschuss beteiligt sich, wie schon erwähnt, nachrichtlich.

Hiermit eröffne ich die Anhörung zum oben genannten Antrag. Ich danke den Sachverständigen für ihr Kommen. Ich freue mich über die Bereitschaft, zur Klärung von Fragen im Zusammenhang mit dem Antrag beizutragen und vor allem auch über die Stellungnahmen, die Sie vorab geschickt haben. Die letzte Stellungnahme von Herrn Flato ging auch noch ein und wurde verteilt. Weitere Exemplare der Stellungnahmen liegen im Eingangsbereich des Sitzungssaals aus.

Wir haben einen sehr begrenzten Zeitrahmen, wie das häufig so ist, wenn wir uns treffen. Einerseits verhandeln wir große Themen miteinander, andererseits haben wir alle aber natürlich noch zig andere Termine. Deshalb wollen wir versuchen, das Ganze in rund anderthalb Stunden abzuarbeiten. Das dürfte, wenn ich die Stellungnahmen richtig gelesen habe, funktionieren.

Ich freue mich, dass Sie gleich Ihre Statements halten. Ich habe mich gerade entschieden, doch nach der Liste vorzugehen. Frau Schulz, nehmen Sie es mir nicht übel, aber wir fangen mit einem Kerl an. Wir haben wieder viel zu viele Männer und viel zu wenige Frauen unter den Sachverständigen. Sonst bemühen wir uns an dieser Stelle um Ausgleich, aber das bekommen wir in dem Fall noch nicht hin. Es scheint ein Männerthema zu sein. Vielleicht sagt ja jemand etwas dazu.

Ich bitte Sie, je Stellungnahme etwa drei Minuten einzuplanen. Dann sind wir bei sieben Stellungnahmen immerhin schon bei einer knappen halben Stunde. Danach erörtern wir das Ganze.

Ich begrüße sehr herzlich Herrn Professor Dr. Gundolf Freyermuth vom Cologne Game Lab, der gemeinsam mit Frau Professor Limpach erschienen ist. Ich freue mich, dass Sie da sind. Herzlich willkommen! Ich begrüße Benedikt Grindel, der zusammen mit Karsten Lehmann hergekommen ist. Herr Grindel ist der Vorstandssprecher von games.nrw e. V. Herzlich willkommen hier im Hohen Haus! Ich freue mich über Frau Schulz – ich hatte sie schon erwähnt – vom Verband der deutschen Games-Branche

e. V. Sie ist heute aus Berlin angereist. Herzlich willkommen, schön, dass Sie es hergekommen sind. Herr Friedmann, der Managing Director der Funatics Software GmbH, ist ebenfalls da. Ich freue mich, dass Sie da sind, Herr Friedmann, und eine Stellungnahme abgegeben haben. Herrn Schoeller, den Geschäftsführer der Headup GmbH, begrüße ich ebenso. Herzlich willkommen! Schön, dass Sie da sind. Von ESBD – eSport-Bund Deutschland e. V. – begrüße ich Herrn Flato. Ich hatte eben schon gesagt, Ihre Stellungnahme ist eingetroffen und trägt die Nummer 17/1166. Schön, dass Sie da sind. Herrn Professor Bartholdy kommt gemeinsam mit dem Cologne Game Lab. Er ist der Institutsdirektor an der Technischen Hochschule Köln. Ich freue mich sehr, dass Sie da sind. Er hat ein kleine Zusatzstellungnahme abgegeben, die wir natürlich zur Kenntnis genommen haben. Herzlichen Dank auch dafür.

Jetzt gehen wir in medias res, wenn es keine weiteren Vorbemerkungen seitens der Abgeordneten gibt. – Das sehe ich nicht. Wir richten uns nach der Liste und fangen bei Herrn Professor Freyermuth an. Beginnen Sie mit Ihren drei Minuten als Ergänzung dessen, was Sie uns schon alles aufgeschrieben haben. Sie haben das Wort. Bitte schön.

Professor Dr. Gundolf Freyermuth (Cologne Game Lab): Die Stellungnahme, die die meisten von Ihnen kennen, versucht unsere Situation hier in NRW erst einmal in der gesamtdeutschen Situation zu verorten. Dann gehe ich auf die Situation in NRW ein. Weil ich nur drei Minuten habe, möchte ich nichts wiederholen, sondern mich konkret auf die Situation der Games-Ausbildung in NRW und auf das Cologne Game Lab beschränken.

Wir haben am Cologne Game Lab seit 2010 einen Masterstudiengang in der Weiterbildung. Wir haben seit 2014 auch einen bedeutenden und in Deutschland einzigartigen Bachelorstudiengang. Wir haben nun noch zwei weitere Masterstudiengänge hinzubekommen. Insgesamt werden wir bei Volllast um 350 Studierende haben. Damit sind wir in Deutschland sozusagen der zweitgrößte Ausbildungsstandort für Games.

Ich möchte kurz auf den Bachelor eingehen. Games sind wie Filme ein audiovisuelles Gesamtkunstwerk. Es braucht vier Gewerke, wie man beim Film sagt, um einen Film herzustellen. Das gilt genauso für Games. Wir haben drei Ausbildungsschwerpunkte. Das ist zum einen natürlich das Game Programming. Der zweite Schwerpunkt sind die Game Arts. Das ist sozusagen der audiovisuelle Content. Game Design ist die Entwicklung der Spielmechaniken und der narrativen Elemente. Wir haben diese drei Ausbildungsschwerpunkte. Allerdings fehlen noch zwei für die komplette Game-Herstellung. Zum einen ist es das Producing. Genauso wie Filme brauchen auch Spiele eine produzierende Kraft. Wir bräuchten auch noch eine Spezialisierung in Sound Design. Der Sound ist bei Games ebenso wie beim Film 50 % der Erfahrungen.

Dann kommen wir zu den Masterstudiengängen. Da haben wir einen konsekutiven Studiengang zu dem Bachelorstudiengang und einen Weiterbildungsstudiengang Game Development and Research, den wir 2010 begonnen haben. Seit diesem Semester haben wir auch noch einen für 3D Animation in Film und Games.

Wichtig ist es, Spiele zu machen. Es ist aber auch ganz wichtig, Spiele zu verstehen und das Verständnis von Spiel in den verschiedenen Institutionen zu vermitteln, die sich mit Games beschäftigen. Es braucht dafür eine Medienkompetenz Games. Um den Standort und die internationale Stellung des Cologne Game Lab zu verstärken, bedürfte es eines Games Studies Studiengangs, wie wir es von der Literaturwissenschaft, der Filmwissenschaft usw. kennen. Das ist ganz wichtig, um Multiplikatoren und Entscheidungsträger in den großen Institutionen zu befähigen, mit Games richtig umzugehen. Das ist die eine Seite.

Die andere Seite ist natürlich, dass wir die Studierenden – ob nach dem Bachelor oder Master –, befähigen müssen und wollen, beruflich Fuß zu fassen, wenn sie bei uns fertig sind. Deswegen haben wir am Cologne Game Lab einen Inkubator gegründet, und zwar ganz wesentlich durch die Initiative meiner Kollegin Frau Limpach. Er bräuchte eigentlich noch ein bisschen mehr Ausstattung, um zu funktionieren. Ich habe das alles beschrieben.

Gleichzeitig sind wir wesentlich an der wissenschaftlichen Weiterbildung interessiert. Wir machen im Augenblick zehn kooperative Promotionen mit Universitäten im In- und Ausland. Auch da wäre ein bisschen Förderung wesentlich. Deswegen wäre es sehr wünschenswert, wenn wir uns als Cologne Game Lab intensiv an dem aufzubauenden Games-Kompetenzzentrum beteiligen könnten.

Professor Björn Bartholdy (Cologne Game Lab): Ich war in der schönen Situation, mich der Stellungnahme des Cologne Game Lab anschließen zu können und habe in diesem Zusammenhang kurz unser Vorhaben beschrieben, ein Center for Immersive Technologies aufzubauen. Darunter kann man subsumiert ganz kurzgefasst verstehen, dass es sich um das Themenfeld Virtual Reality, Augmented Reality und Photogrammetrie, also um innovative, moderne und bildgebende Verfahren handelt, die erst mal nicht unbedingt etwas mit digitalen Spielen zu tun haben. Aktuell haben wir in Köln ja auch den EDFVR. Das ist der erste Fachverband für Virtual Reality in Deutschland. Er sitzt auf dem Gelände des Carlswerkes sozusagen um die Ecke. Wir haben zahlreiche Unternehmen, die sich in diesem Bereich engagieren.

Für uns spielt das im Bereich der Spieleentwicklung natürlich eine zentrale Rolle, weil diese neuen bildgebenden Medien eine wichtige Rolle im Kanon für Spielerinnen und Spieler innehaben werden, und zwar sowohl im unterhaltenden Bereich als auch im Kontext von Serious Games. Daneben ist das für uns aber auch ein sehr spannender und interessanter Bereich in der Forschung, um sozusagen Brücken in andere Felder zu schlagen: in die Architektur, ins Engineering. – Ich gebe mal ein Beispiel: Man will einen Schiffsmotor im Maßstab eins zu eins simulieren. Dazu brauche ich eine entsprechende Umgebung.

Wir wollen ein Experimentalstudio einrichten, das in der Basis eine 20 mal 20 Meter große Motion-Capture-Stage hat. Da werden über ein optisches Verfahren Bewegungen erfasst. Diesen Raum, der diese Bewegungen hochakkurat digitalisiert, kann man nutzen, um im Kontext von Immersive Media zu arbeiten.

Da geht es um Lehre. Da geht es um Forschung und es geht auch um die Schnittstelle in die Industrie. Die TH Köln hat sich schon bereiterklärt, die Umbaumaßnahmen für dieses Labor zu finanzieren und die Räumlichkeiten für zehn Jahre anzumieten.

Wir planen perspektivisch auch noch, einen Studiengang „Immersive Media“ einzurichten, der an die Schnittstelle zu digitalen Spielen und in andere Bereiche hineinragt. Es wäre unabdingbar, dafür eine Professur zu schaffen. Es geht auch darum, weiteres Personal für dieses Zentrum bereitzustellen. Aktuell sind wir hierzu mit dem Wirtschaftsministerium in NRW im Gespräch und werden uns in um eine entsprechende Förderung bewerben. – Das in aller Kürze.

Benedikt Grindel (games.nrw e. V.): Wir sind seit Ende 2017 der regionale Verband der Branche. Ich bin auch als Managing Director von Ubisoft Blue Byte hier, dem größten Arbeitgeber in der Spieleentwicklung. Wir haben deutschlandweit etwa 460 Mitarbeiter; in Nordrhein-Westfalen sind es 270 Mitarbeiter hier in Düsseldorf.

In dem Zusammenhang darf ich sagen, dass in unserer Stellungnahme ein Fehler gewesen ist. Das ist ein Statement von games.nrw und nicht von Ubisoft Blue Byte, obwohl es da natürlich viele Überdeckungen gibt.

Wir verstehen uns als regionaler Verband der Branche. Wir sehen, dass wir in NRW in vielen Bereichen gar nicht so schlecht dastehen. Die gamescom ist eine Woche im Jahr wirklich der Nabel der Spielewelt. Wir haben Unternehmen wie ESL, die weltweit als eSport-Anbieter ganz vorne dabei sind. Wir sind im Bereich der Publisher, die deutschlandweit agieren und teilweise auch von Deutschland aus weltweit agieren, ganz gut aufgestellt. Aber in der Herzkammer der Spielebranche – das ist nun mal die Entwicklung – sind wir noch weit davon entfernt. Das wird in den nächsten Jahren weiter ein großer Wachstumsmarkt sein. Entertainment ist sowieso ein Wachstumsmarkt. Spiele sind im Entertainmentbereich der größte Wachstumstreiber. Das Wachstum findet vor allen Dingen im Bereich der Entwicklung statt.

Wir sind in Nordrhein-Westfalen eigentlich gar nicht so schlecht innerhalb von Deutschland aufgestellt. Wir haben eine gute Anzahl von kleinen Entwicklern wie Indies. Wir haben auch den einen oder anderen etwas größeren Entwickler. Aber da fehlt sicherlich in der Breite und auch in der Spitze noch eine ganze Menge, um wirklich international dabei zu sein. Das muss das Ziel sein.

Das Ziel, in Deutschland Nummer eins zu werden, finden wir sehr gut und gleichzeitig zu klein. Ziel muss es ganz eindeutig sein, NRW zur Nummer eins in Europa zu machen. Ich glaube, das muss unser Ehrgeiz sein.

Wir haben in vielen Bereichen ganz hervorragende Standortfaktoren. Wir sehen das an der Attraktivität für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die aus dem Ausland zu uns kommen. Das ist in unserer Branche ganz wichtig. Selbstverständlich gibt es inzwischen immer mehr und immer bessere Ausbildung. Das Cologne Game Lab ist ein Beispiel dafür. Auch viele andere Hochschulen und Studiengänge bilden inzwischen

für Games aus. Aber wir brauchen eben auch viele erfahrende Mitarbeiter. Davon haben wir in Deutschland im Moment zu wenig, weil die Branche zu klein ist. Deshalb müssen wir für Mitarbeiter aus dem Ausland attraktiv sein. Das sind wir.

Die Ausbildung ist auf einem guten Weg. Das habe ich erwähnt. Wir haben hier ein Umfeld. Wir sehen auch eine sehr starke Unterstützung, die vom Land und vom Bund kommt. Toi, toi, toi, wir sind auf Bundesebene auf dem Weg, dass die Bundesförderung dieses Jahr auf die Straße kommt. Das muss dringend passieren. Dann geht es da auch noch weiter. Genau in dem Bereich müssen wir mit den vielen Ländern im Ausland, die erkannt haben, dass hier die Jobs für die Zukunft entstehen, besser mithalten. Ich zitiere gern Frau Merkel. Sie hat zu dem Kollegen aus Kanada gesagt: We will beat you. – Wenn wir das ernst nehmen, haben wir noch ein bisschen Arbeit vor uns. Ich freue mich, dass wir heute hier sind und vielleicht dazu beitragen können.

Maren Schulz (game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.): Ich will ganz kurz etwas zu game sagen. Uns gibt es als Verband seit etwas mehr als einem Jahr. Vor zwei Wochen haben wir Geburtstag gefeiert. Wir sind ein Zusammenschluss des ehemaligen BIU und des ehemaligen GAME. Jetzt sind wir wieder game geworden und haben mittlerweile etwas über 250 Mitglieder, davon etwa 20 % in Nordrhein-Westfalen. Zu unseren Mitgliedern gehören Entwickler, Publisher, aber auch Bildungseinrichtungen und Hochschulen, also die gesamte deutsche Games-Branche. Wir sind außerdem noch Träger der gamescom, die in 2018 zum zehnten Mal in Köln stattgefunden hat, sind also auch ganz gut in Nordrhein-Westfalen verortet.

Wir begrüßen ausdrücklich die Entwicklung in Nordrhein-Westfalen, die sich in der Notifizierung der Games-Richtlinie und in der deutlichen Erhöhung der Mittel manifestiert hat. Wir begrüßen auch die im Antrag vorliegenden Ziele. Wir glauben, dass es Potenzial gibt – insbesondere mit der Förderung, die der Bund jetzt angekündigt hat –, sich nicht nur national auf den vorderen Plätzen oder sogar auf Nummer eins zu behaupten, sondern auch international und, wie Herr Grindel gerade schon gesagt hat, europaweit aufzuschließen.

Ich will kurz ein paar Dinge hervorheben, die nicht nur für den Standort Nordrhein-Westfalen direkt getan werden können, sondern auch auf Bundesebene notwendig sind, weil das Games-Business ein internationales Business ist. Da geht es zum einen um die Ausgestaltung der Bundesförderung. Wir würden uns freuen, wenn Nordrhein-Westfalen Gelegenheit hat, sich auch gegenüber dem Bund bei der Ausgestaltung einzubringen. Die Förderung muss im Wettbewerb derjenigen Länder mithalten, die die Games-Entwicklung aktuell mit einem Steuersystem fördern. Wenn wir jetzt einen Fonds bekommen, muss der einfach, planbar und transparent sein, damit wir die großen Leuchttürme nach Deutschland holen können, die nötig sind, um den Standort weiter voranzubringen. Wir wären dankbar für das Engagement von Abgeordneten und der Regierung im Land. Wir würden uns darüber freuen.

Darüber hinaus möchte ich das Thema „Jugendmedienschutz“ hervorheben. Die Bundesjugendministerin hat bereits angekündigt, dass sie die Novelle erneut vorantreiben

wird. Auch hier ist es wichtig, dass wir vorankommen, weil wir uns in einem Jugendschutzrahmen wiederfinden, der aus einer nichtkonvergenten Medienwelt kommt. Das führt sehr häufig zu Schwierigkeiten, nicht nur auf der Seite der Games-Branche, sondern auch auf der Seite der Games-Nutzer. Da müssen wir eindeutig einen Schwung nach vorn machen und in der Jetztzeit ankommen.

Einen weiteren Punkt hat Benedikt Grindel gerade schon angesprochen. Das ist das Thema „Fachkräfte“. Wir sind als Branche nicht nur darauf angewiesen, dass wir gut ausgebildete Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter hier im Land vorfinden. Wir sind im internationalen Wettbewerb um die besten Köpfe. Dafür ist der Vorschlag des Bundes für ein Fachkräftezuwanderungsrecht ganz erheblich. Da gibt es an der einen oder anderen Stelle noch etwas Nachbesserungsbedarf, damit wir tatsächlich die Standortvorteile ausnutzen können, um die besten Köpfe nach Deutschland und nach Nordrhein-Westfalen zu holen.

Nicht nur die Ausbildung an Universitäten sollte für die Games-Branche unterstützt werden. Möglicherweise ist mittelfristig auch ein Ausbildungsberuf für die Games-Branche denkbar, den man angehen könnte.

Zum Thema „Frauen in der Games-Branche“: Hier sitze ich allein. Wir haben morgen im Bundeskanzleramt die Sitzung der Fachjury zum Deutschen Computerspielpreis. Die Jury wird dort erstmals paritätisch besetzt sein. Darauf sind wir stolz. Das zeigt, dass die Games-Branche sowohl gute Männer als auch gute Frauen hat. – Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.

Vorsitzender Oliver Keymis: Vielen Dank, Frau Schulz. – Das Bundeskanzleramt hat da natürlich auch ein besonderes Gewicht an der Stelle. Dort ist jetzt schon lange eine Frau zu Gange. – Herr Friedmann, Sie stehen als Nächster auf meiner Liste.

Thomas Friedmann (Funatics Software GmbH): Ich spreche als Spielentwickler. Ich bin seit 25 Jahren hier in NRW tätig, davon seit 20 Jahren mit einer eigenen Firma in Oberhausen. Ich habe viele Auf- und Abs dieser Branche miterlebt. Wenn wir NRW zum Spieleland Nummer eins machen wollen, wird es vor allen Dingen eines brauchen, nämlich erfolgreiche Spielentwickler. Das bedeutet, wir müssen die Spielentwickler, die es heute schon gibt und die hoffentlich bald kommen, in die Lage versetzen, am Ende des Tages erfolgreich zu sein.

Zusätzlich den genannten Fachkräften, die wir brauchen, ist es dringend notwendig, ein Problem, das die Spielentwickler immer wieder haben, zu lösen. Ein Spiel ist oft nicht erfolgreich. Die Quote liegt vielleicht bei eins zu zehn, d. h. eins von zehn Spielen mag erfolgreich sein und sich wirtschaftlich tragen. Im mobilen Bereich sieht es sogar noch schlechter aus. Das bedeutet, wenn wir Spielentwickler aufbauen und die Branche wachsen lassen wollen, müssen wir dafür sorgen, dass hier eine Finanzierung stattfindet, die langfristig funktionieren kann, die nachhaltig funktionieren kann und die die Spielentwickler in die Lage versetzt, nachhaltig ein Business aufzustellen.

Wir haben in NRW schon Förderprogramme, die in diese Richtung gehen. Ich nenne die Prototypenförderung, die inzwischen zum Glück als Zuschuss gewährt wird. Wir haben jetzt angefangen, eine Produktionsförderung zu etablieren. Sie ist noch ein bedingt rückzahlbares zinsloses Darlehn. Die Schwierigkeit ist auch bei diesem Vorhaben immer der Eigenanteil, den die Entwickler erbringen müssen. In der Regel sind das um die 50 % – im besten Fall 20 %. Es ist bei einem Projektvolumen, das locker zwischen 1 Million Euro, 5 Millionen Euro und 10 Millionen Euro liegen kann, für einen Projektentwickler schier unmöglich, das zu tun. Wir müssen solche Fördermaßnahmen dadurch begleiten, dass wir Finanzierungsinstrumente hier in NRW etablieren, eventuell als Eigenkapital über die NRW.BANK oder über einen Fonds, der gezielt hier in NRW investiert, damit ausreichend Kapital zur Verfügung steht, um sich auch mal Rückschläge und Misserfolge leisten zu können. Das haben wir heute noch nicht. Deswegen kämpfen viele junge Start-ups immer wieder nach einem Projekt um das nächste Projekt und um die Existenz.

Wenn wir erfolgreiche Spiele machen und die von mir genannte Quote von eins zu zehn verbessern wollen, brauchen wir Leute, die besser wissen, was sie tun und mehr Erfahrung mitbringen. Ich würde mir wünschen, dass wir die Universitäten stützen, indem wir sagen: Eure Professoren und eure Dozenten sind sehr, sehr gut. Es wäre aber schön, wenn ihr es schafft, Leute aus Amerika, aus England und aus Deutschland aus sehr erfolgreichen Firmen als Gastdozenten zu bekommen und die ausreichend zu honorieren, damit die mal erzählen, wie es in der Praxis aussieht, wie es da funktioniert, welche Fehler sie gemacht und was sie daraus gelernt haben. – Dafür wünsche ich mir eine finanzielle Ausstattung und ein spezielles Mentorenprogramm, damit es uns gelingt, internationale Mentoren nach NRW zu holen, die dafür sorgen, dass diese Quote besser wird und dementsprechend Erfolg generiert wird.

Wenn wir es schaffen, dass die Entwickler und die Firmen etwas mehr Know-how und die finanzielle Ausstattung haben, wird es wichtig sein, dass sie sich besser austauschen können. Thema „Aufbau von Game-Clustern und Game-Zentren“. NRW ist ein Flächenland. Ich selbst bin zwei Jahre lang von Schermbeck nach Düsseldorf gependelt. Es haben ungefähr 1.000 Leute jeden Tag mit mir im Stau gestanden. Ich glaube nicht, dass es funktioniert, wenn wir solche Zentren nur an ein oder zwei Stellen aufbauen. Die Zentren müssen dort sein, wo auch die Leute sind, die ausgebildet werden. Da spreche ich vom Ruhrgebiet. Auch Paderborn ist so etwas. Ich würde die Augen gern dafür öffnen, dass wir nicht nur ein Zentrum in NRW bauen, sondern mehrere. NRW hat so viel Potenzial an Leuten, das wir das nutzen und heben sollten.

In diesem Sinne ist viel zu tun. Ich freue mich, dass die Bereitschaft in NRW da ist, nach vorn zu gehen. – Vielen Dank.

Vorsitzender Oliver Keymis: Danke, Herr Friedmann, für diesen Einblick. Die Zahlen, die Sie genannt haben, beeindrucken auch Politikerinnen und Politiker. 1, 5 und 10 Millionen Euro: Das habe ich mir richtig gemerkt?

Thomas Friedmann (Funatics Software GmbH): Das haben Sie sich richtig gemerkt. Es reicht „von bis“. Teure Spielentwicklungen und -produktionen bewegen sich im dreistelligen Millionenbereich. Das kann Herr Grindel noch besser darstellen. Wenn Sie heutzutage konkurrenzfähig sein wollen, geht es eigentlich erst bei 1 Million Euro los. Wenn man die Hälfte selbst finanzieren muss, gibt es zurzeit wenige Entwickler in NRW, die das könnten. Wenn Sie keine Bank oder keine reiche Oma haben, die Ihnen das Geld zuschießt, wird es schwierig.

Dieter Schoeller (Headup GmbH): Ich habe es ganz gut, weil das meiste, was in meiner Stellungnahme steht, schon gesagt wurde. Deswegen habe ich ein bisschen Zeit für eine Bestandsaufnahme. Wer hier im Raum spielt eigentlich? Das würde ich gern mal wissen.

(Einige Anwesende melden sich.)

– Unsere Statistik sagt, im Prinzip spielt jeder Zweite. Hier scheint es eine Unterbesetzung zu geben.

Ich sehe das Ganze aus dem Blickwinkel eines klassischen KMU: vor 10 Jahren privat gegründet mit privatem Geld. – Vorher war ich bei Benedikt. Wir haben mit Cologne Game Lab gut zusammengearbeitet und beziehen viele Studierende für Praktika in meiner Firma von dort.

Ich möchte das aufgreifen, was Herr Friedmann gesagt hat. Es ist einfach so, dass wir international noch nicht konkurrenzfähig sind und die Flop-Quote extrem hoch ist. Um das Know-how bei jungen Entwicklern aufzubauen, müssen diese Flops irgendwie abgedeckt sein.

Ich sehe in meiner Funktion als Mitglied in Nachwuchsjurys für den DCP immer wieder, dass Junge Studios gründen und beim ersten Mal auf die Nase fallen. Das ist ganz natürlich, weil einfach das Entrepreneurship nicht da ist. Darauf gehe ich gleich noch ein. Dann haben sie nicht genügend Atem, sondern werden ganz schnell aus der Industrie abgeworfen. Dort sind die Gehälter einfach sicherer und auch höher. Da müssen wir gegenarbeiten. Entrepreneurship würde ich gern noch mehr in den Studiengängen sehen als bereits etabliert ist. Da geht noch einiges. Viele Studierende sind wirklich kreativ und talentiert, haben von Business aber überhaupt keine Ahnung. Da muss etwas gemacht werden.

Ich habe ein persönliches Anliegen. Ich habe im letzten Jahr selbst sehr, sehr viel Business Development auf internationalem Niveau gemacht und gesehen, dass wir in NRW und in Deutschland generell zu niedrig bei der Prototypenförderung liegen, wenn ich die Prototypen sehe, die teilweise von den Geldgebern aus dem Ausland erwartet werden. Für 100.000 Euro, die hier die Maximalgrenze sind – ich weiß nicht, ob der Betrag jetzt angehoben worden ist. –, bekommt man zwar das Gameplay einigermaßen gut hin, aber die Politur fehlt, um jemanden wie FOX, Sony und sonst wen zu überzeugen, signifikantes Geld zu investieren. Wir sind gar nicht so weit von dem entfernt, was wir brauchen, um international konkurrenzfähig zu sein. Aber irgendwie fehlt dieser kleine letzte Atem, um die Leute konkurrenzfähig zu machen.

Wir brauchen Leuchtturmprojekte. Wir haben gesehen, in Skandinavien sind Teams mittlerweile echte Leuchttürme. Kanada ist ganz vorn. England ist immer gut dabei. Frankreich ist aufgrund des Steuermodells auch sehr, sehr gut aufgestellt. Da sind wir einfach international im Nachteil. Das ist nicht fehlendes Talent, fehlende Kreativität oder fehlendes Know-how, sondern es ist der lange Atem, der am Anfang einfach in jungen Studios fehlt, um auch mal danebenzutreten, Learnings rauszuziehen und die mitzunehmen. Wir haben von drei auf zwölf Leute aufgestockt. Das mag nicht viel ist, aber es ist nach zehn Jahren tatsächlich schon interessant zu sehen, dass man noch am Markt ist. Wir würden vielen unserer Studios wünschen, dass es dort genauso ist und ein nachhaltiger Aufbau passiert. Es schließen sich neue Studios zusammen. Man sieht unter anderem bei Ubisoft, dass sich Leute in neue Studios ausgründen. Wir begrüßen das als Branche grundsätzlich.

Ich glaube, dass wir für den Nachwuchs finanziell etwas tun müssen. Das wurde aber schon gesagt.

Der Jugendschutz in Deutschland betrifft mich persönlich, weil ich selbst drei Kinder habe und mit einer Pädagogin verheiratet bin. Der Jugendschutz in Deutschland ist international unmatched. Wir haben im internationalen Vergleich wirklich das beste System, weil wir sechs Stellschrauben haben, an denen kontrolliert wird: der Verlag, der Entwickler, der Handel, die USK. Die Eltern sehe ich persönlich sowieso immer in der Verantwortung. – Wir sind im Jugendschutz schon sehr, sehr gut aufgestellt und sollten weitergehen.

Auch ich sitze morgen in der Fachjury in Berlin. Dieses Mal sind wir zwei Frauen und zwei Männer. Das gibt immer sehr, sehr schöne Diskussionen, weil die Blickwinkel auf die Materie manchmal einfach anders sind. Da geht es dann nicht mehr nur darum, kleine Männchen totzuschießen, sondern auch mal um andere Dinge.

Der Rest ist eigentlich schon gesagt worden. Deshalb möchte ich an den nächsten Redner übergeben.

Christopher Flato (ESBD – eSport-Bund Deutschland e. V.): Liebe Damen und Herren, liebe Abgeordnete! Mein Name ist Christopher Flato. Ich bin Pressesprecher bei der ESL. Wir sind das weltweit größte eSport-Unternehmen mit Sitz in Köln. Wir haben rund 550 Mitarbeiter auf der ganzen Welt. 250 bis 300 Mitarbeiter sind es am Standort Köln.

Ich möchte mich meinen Vorrednern anschließen und sagen, dass wir es sehr begrüßen, dass diese Anfrage in dieser Form Gestalt angenommen hat. Wir freuen uns natürlich sehr über die Bestrebungen, die die Politik hier in unserem Land NRW unternimmt. Wir verfolgen das mit positivem Wohlwollen.

eSport vereint Menschen auf der ganzen Welt, egal, welches Gender sie haben, egal, woher sie kommen, egal, welche Sprache sie sprechen. Er vereint besonders junge Leute. Er ist eine gemeinsame Leidenschaft, die verbindet.

Als ESL sind wir führender Anbieter sowohl auf der Profiebene als auch auf der Amateurbene. Sie haben sicherlich mal von der ESL One Cologne gehört. Sie findet einmal im Jahr in der LANXESS Arena statt. Dahin kommen ungefähr 15.000 Menschen, von denen bis zu 30 % aus dem europäischen Ausland anreisen. Wir haben auch einige Besucher aus Australien und Indien, die sehr weite Strecken in Kauf nehmen, um sich dieses ganze Spektakel live anzusehen. Online wird das Ganze über Kanäle wie Facebook und Twitch übertragen. Es gibt mittlerweile auch lineare TV-Taker wie Sport1, Pro7 etc., um die deutschen zu nennen. Das Ganze wird natürlich noch deutlich multipliziert, wenn wir uns die Zuschauerschaft im Internet anschauen.

2018 hatten wir rund 360 Millionen Zuschauer – nicht insgesamt, sondern nur bei unseren zehn größten Events, also in der Größenordnung der ESL One Cologne.

Wenn man die zehn Events auf der einen Seite und die 12.980 Events auf der anderen Seite, auf der Amateur- und Grassrootsebene anschaut, ist das für uns besonders interessant, nicht nur für den ESL, sondern auch für den ESBD, für den ich heute hier bin. Mit diesem Verband sind wir Vorreiter bei Themen wie „Integrität“, agieren präventiv bei Themen wie „Doping“, „Wettbewerbsverzerrung“, „Matchfixing“ etc. und engagieren uns natürlich auch allgemein für einen sauberen und fairen Sport.

Ich habe gerade erwähnt, heute bin ich als Mitglied des ESBD hier. Wir möchten gern zu den beiden eSport-Themen im Antrag Stellung nehmen. Zu einen geht es um die Gemeinnützigkeit des eSport. Wie Sie alle wissen, ist der eSport ohne Zweifel ein Kind des Internets und wird es wahrscheinlich auch immer bleiben. Allerdings haben wir in den vergangenen Jahren tatsächlich miterlebt, dass viele traditionelle Sportvereine, allen voran die großen Bundesligavereine wie Schalke 04, Wolfsburg und der 1. FC Köln, allerdings auch kleine eSport-Vereine, die größtenteils ehrenamtlich agieren, wie Magdeburg eSports, der erste eSport-Verein in Berlin – Maren, ich glaube, er heißt in etwa so – ... Cottbus, Leipzig: Überall gründen sich diese eSport-Vereine und engagieren sich größtenteils ehrenamtlich dafür, dass dort gemeinsam trainiert wird, Trainingspläne entwickelt werden, Nachwuchsarbeit betrieben wird und auch soziale Projekte angeschoben werden. Dafür haben diese Vereine auf jeden Fall die Gemeinnützigkeit verdient, finden wir.

Der andere Punkt betrifft eSport und die Wissenschaft. Gaming ist der Überbegriff des eSport und bereits seit vielen Jahren akademisch beleuchtet worden. Ich selbst habe meine Bachelorarbeit damals über Gaming geschrieben. ESport befindet sich dagegen noch relativ im Anfangsstadium. Da ist noch viel zu tun. Dementsprechend unterstützen auch wir das Vorhaben, dort mehr Mittel zu investieren, um nicht nur NRW, sondern Deutschland als Gesamtstandort für eSport wichtiger, populärer und bedeutender in der gesamten Welt zu machen. – Ich danke Ihnen.

Vorsitzender Oliver Keymis: Danke schön, Herr Flato. – Das waren die Stellungnahmen in vorbildlicher Weise vorgetragen. Die Schwerpunkte liegen schriftlich vor und sind allen bekannt.

Ich habe jetzt eine Redeliste und eröffne sie in der Reihenfolge der Meldungen mit Herrn Bolte-Richter. Bitte schön.

Matthi Bolte-Richter (GRÜNE): Ich habe nur drei Fragen, die sich dafür allerdings an alle Sachverständige richten. Normalerweise stelle ich nur Fragen an einzelne Sachverständige, dafür dann aber mehr.

Das Thema „Gründungsförderung“ spielte in allen Stellungnahmen eine Rolle. Welche Spezifika sehen Sie gerade für Start-ups aus dem Games-Bereich? In den letzten Jahren haben wir – angefangen unter der alten Regierung, aber die neue Regierung hat da auch gute Sachen gemacht – die Gründungsdynamik erhöht. Aber an mehreren Punkten stand in den Stellungnahmen, die Games-Wirtschaft habe Spezifika, die im Moment noch nicht erreicht würden. Wo müssen wir aus Ihrer Sicht wirklich etwas für die Games-Branche schaffen?

Einen zweiten Punkt finde ich als Diskussionspunkt spannend. Er wurde in den Stellungnahmen unterschiedlich beleuchtet. Wer bringt jetzt eigentlich den Drive in die Entwicklung einer Branche? Sind es die Großen? An einer Stelle hieß es – ich gebe es in meinen Worten etwas flapsig wieder –: Ihr braucht mindestens einen Publisher, der AAA-Produktion an den Start bringt; dann kommt der Rest schon von allein. – Bei Herrn Schoeller hieß es: Ihr müsst erst mal ganz viele von den Kleinen haben; nur dann kommt der Laden in Schwung. – Beleuchten Sie diese Frage von beiden Seiten und gern auch mit wissenschaftlichem Sachverstand und dem Sachverstand aus der Branche. Ich finde, man kann nicht „sowohl als auch“ fördern. Wenn man „sowohl als auch“ fördern will, muss man zumindest zwei Förderlinien für das „sowohl“ und für das „als auch“ haben. Da braucht man also unterschiedliche Anknüpfungspunkte.

Der dritte Punkt ist die Frage der Anerkennung als Sport. Es gibt eigentlich niemanden, der eSport nicht fördern will. Aber wir haben lange darüber diskutiert: Muss das als Sport im Sinne von Sport in die Abgabenordnung, oder – das ist die Frage – wäre es aus Ihrer Sicht auch vertretbar, andere Wege zu finden mit dem Ziel, dass eSport irgendwie in die Abgabenordnung kommt, also als Förderung von Kultur, Förderung von Jugend, als eigener Tatbestand oder what ever? Ist es wichtiger, dass es in die Abgabenordnung kommt, um es auf den Punkt zu bringen, oder ist es wichtiger, dass eSport ab jetzt Sport ist?

Alexander Vogt (SPD): Auch meinerseits vielen Dank für die zahlreichen Stellungnahmen und die Hinweise auf Veranstaltungen wie die gamescom und die großen eSport-Veranstaltungen, die schon in Nordrhein-Westfalen laufen und zu denen Sie uns dankenswerterweise parteiübergreifend in den letzten Jahren eingeladen haben, damit man live erleben konnte, was alles dahinter steht. Ich glaube, das trägt mit dazu bei, dass die Relevanz seitens der Politik steigt.

Zum Thema „eSport“ habe ich den Eindruck, dass es parteiübergreifend eher Differenzen zwischen den klassischen Sportpolitikern und Sportverbandsvertretern sowie denjenigen gibt, die sich mit Digitalisierung und Games auseinandersetzen.

Ich will meine Fragen offen stellen, wenn gleich ohnehin alle noch mal antworten. Mich interessieren zwei Bereiche. Es ging um die Ansiedlung und Internationalität. Wir haben die Förderungen des Landes und die neuen Förderungsmöglichkeiten des Bundes. Es gab in der Vergangenheit seitens des Verbandes öfter mal die Forderung an uns, im Vergleich zu anderen Ländern müsse steuerlich etwas auf den Weg gebracht werden. Kanada wird immer als Beispiel genannt. Fordern Sie das weiterhin? Sehen Sie eine Möglichkeit, über die klassische Förderung hinaus Ansiedlungen zu betreiben und die Branche voranzubringen? Welche Mechanismen sehen Sie neben einer klassischen Förderung beispielsweise über die Mittel der Filmstiftung oder des Bundes, um den Standort Deutschland und Nordrhein-Westfalen voranzubringen?

Der zweite Punkt betrifft das Thema „Ausbildung“. Frau Schulz, Sie hatten gerade angesprochen, dass es neben den Studiengängen möglicherweise auch einen Ausbildungsgang geben könnte. Ich würde gern wissen, was Sie sich darunter vorstellen könnten. Wenn wir die bisherigen Studiengänge sehen, dann wurde seitens der Unternehmen gerade angesprochen, dass man da durchaus noch mehr machen könnte. Mich interessiert, was dieses „Mehr“ über diese Studiengänge hinaus sein müsste, die vorhanden sind. Gibt es im internationalen Vergleich in Bezug auf die Ausbildung aus Ihrer Sicht Länder, die weiter sind oder eine andere Art der Ausbildung betreiben, um Unternehmen und Produkte voranzubringen?

Sven Werner Tritschler (AfD): Vielen Dank auch von unserer Seite für die Stellungnahmen. – Die erste Frage geht an Frau Schulz und Herrn Grindel. Sie haben in Ihren Stellungnahmen die Gewinnung von Fachkräften als wichtiges Thema angesprochen. Was gefällt den Fachkräften, die Sie schon aus dem Ausland gewonnen haben, hierzulande? Was könnte man noch besser machen, damit sich die Leute hier wohlfühlen?

Über den Standort der gamescom gibt es eine gewisse Diskussion. Mich interessiert als Kölner besonders, was man möglicherweise am Standort Köln verbessern müsste, damit die gamescom nicht abwandert.

Herr Friedmann, Sie kritisieren in Ihrer Stellungnahme durchaus nachvollziehbar sehr bürokratische Förderstrukturen. Sie haben Vorschläge gemacht, wie es besser gehen könnte. Haben Sie Beispiele aus anderen Bundesländern oder aus dem Ausland, wie es besser funktionieren kann?

Herr Flato, die Debatte, was Sport ist oder nicht ist, scheint parteiübergreifend stattzufinden. Ich kenne das auch. Ich bin da durchaus bei Ihnen, muss mir von den Kollegen aber vorhalten lassen, Sport habe ja positive gesundheitliche Auswirkungen. Das würde für eSport nicht gelten. Er habe sogar negative Auswirkungen. Vielleicht können Sie mir sagen, was ich dem entgegenhalten kann. – Danke.

Frank Neppe (fraktionslos): Vielen Dank für die Stellungnahmen. – Ich habe zwei Fragen. Die erste Frage richtet sich an Frau Schulz und Herrn Grindel. Sie beklagen in Ihren Stellungnahmen, dass es ziemlich hohe regulatorische Hürden für die Zuwanderung gibt, u. a. die geforderte fünfjährige Berufserfahrung. Was schlagen Sie alter-

nativ vor? Wäre es zum Beispiel möglich, dass die Kandidaten, statt eine solche Berufserfahrung vorzuweisen, verschiedene Prüfungen absolvieren, um damit ihre Qualifikation zu beweisen?

Die zweite Frage bezieht sich auf die Sprachkenntnisse. Würden Sie dem Gesetz ein wenig entgegenkommen, indem Sie sagen: Wir stellen sicher, dass Fachkräfte, die zuwandern, während ihrer Tätigkeit begleitend verpflichtet werden, Sprachkurse zu besuchen und das Ganze dann mehr oder weniger auch prüfen?

Andrea Stullich (CDU): Herr Vorsitzender, liebe Kolleginnen und Kollegen! Auch von uns zunächst herzlichen Dank für die ausführlichen Stellungnahmen, aus den ich herauslese, dass Sie unsere Bemühungen sehr begrüßen, um Nordrhein-Westfalen als Games-Standort zu stärken. Es geht ja nicht nur um die Verdoppelung der Fördermittel auf 3 Millionen Euro. Dazu gehört Innovation; dazu gehört vor allen Dingen Wertschöpfung und dazu gehören Arbeitsplätze. Daher geht an Sie alle meine Frage: Wie bewerten Sie generell die Rahmenbedingungen für Entwickler und für Start-ups in Nordrhein-Westfalen im nationalen und möglicherweise auch im internationalen Vergleich?

Anknüpfend an das, was Herr Kollege Vogt vorhin fragte, frage ich Frau Schulz und Herrn Grindel nach den Ausbildungsberufen. Welche Rolle spielen Ausbildungsberufe für das Wachstum in der Branche? Reden wir eigentlich von mehr Ausbildungsberufen als „nur“ von Fachinformatiker und Mediengestaltern? Was kann ich mir darunter noch alles vorstellen?

Meine dritte Frage geht an Herrn Schoeller, an Herrn Grindel und an Frau Schulz. Sie sagen in Ihren Stellungnahmen, Computer- und Videospiele seien im Unterricht sinnvoll für die Medienbildung und die Vermittlung von Medienkompetenz. Bitte sagen Sie mir als Mutter einer 16-jährigen Tochter, warum Games im Unterricht wichtig sind, welche Lerneffekte Sie erwarten und wie ich das beim nächsten Elternabend überzeugend vortragen kann. – Danke schön.

Florian Braun (CDU): Herr Vorsitzender! Ich bedanke mich bei den Sachverständigen für das allgemein positive Feedback zur Standortentwicklung und zum Antrag.

Ich möchte Herrn Schoeller und Herrn Friedmann gern Folgendes fragen: Wir haben ja insbesondere von den Vertretern des Cologne Game Lab gehört, wie man sich dort die Entwicklung mit neuen Bachelorstudiengängen Games Producing und Sound Studies und mit dem Masterstudiengang Games Studies vorstellt. Deckt dies die Anforderungen ab, was Sie als Unternehmer an Studierende haben, die als neue Arbeitnehmer in den Markt eintreten? Deckt das Ihre Wünsche und Erwartungen oder wünschen Sie sich weitere Studiengänge in Nordrhein-Westfalen?

Wer kann im Markt überhaupt solche Ausbildungen vornehmen, wenn wir auf die Berufsausbildung eingehen? Passiert so etwas in Ihren Unternehmen? Wer beteiligt sich da sinnvollerweise?

Herr Flato und Frau Schulz, wir haben jetzt einiges zu gamescom, zu ESL One usw. gehört. Das sind wirklich Großveranstaltungen. Wenn wir momentan auch vielleicht

noch im Bereich der Blockbuster hinterherhinken, so sind wir, was Veranstaltungen angeht, zurzeit führend im internationalen Vergleich. Ich glaube, da können wir uns als Standort wirklich sehen lassen. Das ist aber nun mal nicht selbstverständlich. Warum sind diese Veranstaltungen insbesondere hier in Nordrhein-Westfalen? Was macht den Standort für Sie aus? Wie können wir das aufrechterhalten?

Herr Professor Freyermuth, ich habe in Ihrer Stellungnahme die Ausführungen zu den beiden Bachelorstudiengängen gelesen. Mir fehlen Zahlen, wie groß diese Studiengänge sein sollen. Vielleicht können Sie das noch mal etwas weiter ausführen. In welcher Größenordnung soll sich das bewegen?

Sie sprechen notwendige Mittel für Mentoring und Fortbildung an. Vielleicht können Sie das auch noch mal etwas schärfen. Was sind aus Ihrer Sicht „notwendige Mittel“? – Vielen Dank.

Lorenz Deutsch (FDP): Vielen Dank für die Stellungnahmen, die wir alle sehr interessant fanden. – Ich möchte drei Dinge scharfstellen. In unserem Antrag ist der Begriff des NRW-Kompetenzzentrums relativ zentral. Wie sehen Ihre Vorstellungen dazu konkret aus? Herr Professor Freyermuth und Herr Professor Bartholdy, wir haben von Ihnen schon Dinge gehört, die Sie im Game Lab modular entwickeln. Frau Schulz, wie kann sich ein Verband so etwas vorstellen? Was braucht es für ein Umfeld? Was müsste so ein Kompetenzzentrum selbst leisten können? Eben wurde die Frage nach zentral oder dezentral aufgeworfen. Wie würden Sie so eine Struktur denken? Was braucht es dafür, dass man am Ende tatsächlich ein NRW-Kompetenzzentrum nennen kann?

Uns interessiert auch die hier schon angesprochene Frage nach dem Ausbildungsbegriff. Was kann das eigentlich bedeuten? Wird über so etwas wie eine duale Ausbildung nachgedacht? Das könnte sehr sinnvoll sein. Sind die IHKs schon mit im Gespräch? Wie ist der Diskussionsstand dazu, um so etwas konkret auf den Weg zu bringen?

Frau Schulz, Herr Friedmann und Herr Schoeller, mehrfach wurde mehrfach angesprochen, nach einer Idee kommt der Inkubator. Das ist wunderbar. Dann geht es vom Start zu einem konsolidierten Geschäftsmodell. Wie kommt man über die kritische Phase hinweg? Dafür bräuchte es Hilfe. Das ist mir zu allgemein. Das Problem leuchtet mir zwar unmittelbar ein, aber welche konkreten Modelle können auch vom politischen Raum geleistet werden, um tatsächlich Flankenschutz leisten zu können? Was hilft da konkret?

Dr. Nadja Büteführ (SPD): Jetzt wird der Strauß noch bunter. – Ich habe allerdings nur eine Frage an Frau Schulz jenseits der Standortdiskussion und der wirtschaftlichen Aspekte in Richtung Jugendmedienschutz. Sie hatten angedeutet, dass dort eine Anpassung erforderlich sei, weil er antiquiert, nicht zeitgemäß und nicht der Branche entsprechend aufgestellt ist. Ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie dazu etwas Näheres aus Ihrer Sicht sagen könnten.

Vorsitzender Oliver Keymis: Danke schön, Frau Dr. Büteführ. – Jetzt sehe ich keine weitere Meldung mehr für die erste Runde. Es ist auch wirklich eine Menge interessanter Themen angesprochen worden. Wir fangen mit den ersten Fragen von Herrn Bolte-Richter an alle an. Herr Professor Freyermuth, wollen Sie sich dazu äußern? Bitte.

Professor Dr. Gundolf Freyermuth (Cologne Game Lab): Ich möchte eine Frage zum Verfahren stellen. Ich habe unsere Kollegin Odile Limpach vom CGL mitgebracht und würde sie gern den Teil der Fragen beantworten lassen, der sich um die Start-up-Förderung und diese Dinge dreht. Ist das erlaubt?

Vorsitzender Oliver Keymis: Das ist kein Problem. – Herzlich willkommen, Frau Professor Limpach.

Professor Dr. Gundolf Freyermuth (Cologne Game Lab): Dann lassen Sie mich kurz ein paar Worte zu den beiden anderen Fragen sagen. Was treibt die Produktion guter Spiele eigentlich? Das war eine wesentliche Frage.

Es gibt eine Vielzahl von kleineren Ländern mit großen Games-Industrien. Das ist vor allen Dingen in Skandinavien – Finnland und Schweden –, aber auch in Kanada der Fall. Wenn wir uns ansehen, was dort für Erfolg gesorgt hat und heute noch für Erfolg sorgt, dann ist dort so etwas wie eine Games-Kultur entstanden, die sehr umfassend ist. Sie reicht von einfachen Ausbildungsberufen über die Studiengänge bis hin zu großen Forschungsinitiativen. Gerade in Finnland ist ein großes Forschungsprojekt zur Games-Kultur mit mehreren Millionen Euro angeleitet worden. In England sind 60 Promotionsprogramme von der Games-Industrie selbst in den letzten Wochen in Gang gesetzt worden. Das heißt, man muss eine Games-Kultur ausbilden, die alle Bereiche umfasst. Aus so einer Grundlage entstehen die guten Spieleideen und die außergewöhnlichen Spiele. Ich glaube, eine Industrie kann nur bedeutend werden, wenn sie in der Kultur verankert ist. Das ist ein ganz entscheidendes Moment.

Die weitere Frage, die in Richtung eSport ging, passt ganz gut dazu. Ich glaube, wir können in der Kulturgeschichte sehen, dass jeder technologische Schub neue Sportarten produziert hat. Das beginnt mit dem Fußball, der ein Kind der industriellen Epoche ist. Das geht über den Automotorsport jetzt zu eSport. Wir müssen anerkennen und sehen, dass sich in eSport eine Kultur ausdrückt, die einen gewissen Wettkampfsgeist, wie er im Sport nun mal daherkommt, mit den neuesten Erfahrungen der digitalen Kultur vereint. Da drückt sich ein Bedürfnis aus. Deswegen ist eSport ein genuiner Sport. Es ist eben der Sport, der mit der digitalen Epoche neu entstanden ist. – Aber jetzt zu den wirtschaftlichen Fragen.

Professor Odile Limpach (Cologne Game Lab): Meine Spezialität ist Unternehmertum. Deshalb haben wir diesen Inkubator zum Cologne Game Lab gegründet, um den Studenten, die gute Ideen haben und die willig sind, sich selbstständig zu machen, den Freiraum für das erste Jahr zu schaffen und zu sagen: Du bist hier, du hast Mittel –

Heizung und Internet –, du kannst deine Idee entwickeln und den Businessplan vorbereiten.

In dieser Phase ist die Internationalität wichtig. Das hat Thomas Friedmann schon angesprochen. Wir müssen den Studenten einen Rahmen anbieten, in dem sie sich gut entfalten können, in dem Innovation möglich ist, in dem sie sich treffen können, in dem viel Kontakt entsteht und in dem wir internationale Leute holen können. Unser Markt ist sofort international. Wenn Sie ein Spiel rausbringen, machen Sie das nicht in einem Land, sondern Sie bringen es überall raus. Dafür brauchen wir ganz einfach Geld, um diese Leute zum Beispiel auf die größte amerikanische Messe im nächsten Monat zu bringen, damit sie dort ihre Ideen vor internationalen Publishern vorstellen können, aber auch, um diese Leute nach Köln einzuladen und sie dort als Mentor zu nutzen.

Alle Mentoren von Cologne Game Lab sind bisher ehrenamtlich tätig. Wir kennen sie seit 20 Jahren. Die machen es, weil sie es für gut halten. Irgendwann ist damit aber Schluss.

Die zweite Phase nach dem Inkubator ist die Gründung einer Firma. Damit komme ich auf zwei Probleme speziell von Start-ups. In NRW gibt es tatsächlich eine ganz gute Dynamik, was die Gründung von Firmen angeht. Es gibt viel Unterstützung dafür, wie ich die Buchhaltung gestalte und welche Rechtsform ich wähle. Für die Punkte, die für alle Branchen gelten, brauchen wir keine weitere Unterstützung. Davon gibt es genug in NRW, um sich Hilfe zu holen.

An der Games-Branche sind zwei Sachen sehr spezifisch. Das sind die Finanzmodelle und die Frage, wie ich das zusammenbaue. Wie kann ich ein Spiel tatsächlich finanzieren? Wir haben das schon von Herrn Friedmann gehört. Wenn man 50 % finanziert bekommt, muss man immer noch 50 % privat finanzieren.

Es gibt extrem viele innovative Modelle, die man einsetzen kann. Die muss man einfach kennen, ausprobieren, überlegen und mit den richtigen Leuten sprechen. Das wird den jungen Entwicklern hier im Moment wenig angeboten.

Das zeigt einen sehr wichtigen Aspekt für ein Start-up in NRW, nämlich die Internationalität. Wenn Sie ein Spiel veröffentlichen, müssen Sie es weltweit veröffentlichen. Sie haben sehr wenig Chancen, mit einem Spiel nur in Deutschland Gewinn zu machen. Dafür müssen Sie in diese internationalen Netzwerke gehen. Dafür müssen Sie diese Professionalisierung mitbringen. Wir haben kreative, innovative Leute, die extrem gute Ideen haben, aber Angst vor einem Businessplan, vor einem Vertrag und davor haben, ein Geschäft mit einem Return on Investment aufzuziehen. Wenn Sie die richtigen Leute haben, die die richtigen Fragen stellen können, dann funktioniert das ganz gut.

Das beantwortet auch die Frage nach der Phase. Wir brauchen ein Ökosystem, das die jungen Leute mehrere Jahre begleitet und unterstützt. Sie brauchen hier ein Netzwerk, auf das sie zurückgreifen können und in dem sie diese Professionalisierung erleben können. – Danke.

Professor Dr. Gundolf Freyermuth (Cologne Game Lab): Zur Größe der Studiengänge: Es ist das Prinzip unserer Ausbildung, das sehr stark an der Ausbildung von

Filmschulen orientiert ist, dass unsere Studierenden in jedem Semester ein Spiel machen. Dafür braucht es eine gewisse Gruppe von Menschen. Das heißt, wir müssen ein gewisses Gleichgewicht dieser verschiedenen Studiengangsschwerpunkte haben. Wenn Sie ein Spiel haben, brauchen Sie einen Game Designer, aber Sie brauchen meist mehrere Artists zu diesem Game Designer. Sie können dafür einen Producer und einen Sound-Menschen haben, aber Sie brauchen einen, zwei oder drei Programmierer, um es zu machen.

Im Augenblick nehmen wir jeweils etwa zehn Programmierer auf, zehn Game Designer und um die 20 Artists. Von dem, was wir noch benötigen – Audio und Producing – würden wir wieder zehn aufnehmen. Zum Producing möchte ich noch schnell etwas sagen, weil Dieter das angemahnt hat. Unsere Professorin ist für Economics und Entrepreneurship zuständig. Wenn ich „Producing“ sage, meine ich Entrepreneurship immer mit. Das ist ganz wichtig. Wir nehmen jedes Jahr auf. Im Augenblick liegen wir bei 350 Studierenden. Dann würden wir etwa 450 Studierende erreichen. Das ist eine managbare Größe.

Es wurde gefragt, ob es noch andere Zentren neben dem Zentrum in Köln braucht. Das fände ich gar nicht schlecht. Konkurrenz belebt das Geschäft. Aber ich glaube, es ist ganz wichtig, dass das im Aufbau begriffene Zentrum zuerst einmal komplettiert wird, damit es die vollständige Ausbildung für unsere Arbeitskräfte bilden kann, damit es aber auch international wettbewerbsfähig ist.

Ich sollte vielleicht dazu sagen, dass unter den 350 Studierenden, die wir im Augenblick haben, Studenten aus 32 Nationen sind. Das ist ein Studiengang, der komplett auf Englisch durchgeführt wird. Das ist ein sehr internationaler Ausbildungsgang.

Zu dem Games-Kompetenzzentrum will ich gar nicht lange reden. Ich will einfach nur an das erinnern, was ich vorher schon gesagt habe. Games sind kein einfaches Wirtschaftsgut wie Automobile oder Agrarprodukte. Games sind kulturelle Güter, die Bedeutung produzieren, in denen sich gesellschaftliche Entwicklungen ausdrücken. Wir wissen das von der Literatur und von Filmen. Auch im Rückblick kann man sehen: Das sind Filme einer bestimmten Epoche, in denen Menschen Bedeutung gesucht haben, ein Weltbild gewonnen haben und auch ein Bild von sich selbst gewonnen haben. – Deswegen werden Spiele in Wissensarbeit hergestellt und sind ganz wesentlich Ausdruck einer solchen Kultur. Ein solches Games-Kompetenzzentrum bedeutet neben allen wichtigen wirtschaftlichen, technischen und handwerklichen Fragen für mich auch, dass darin eine solche Games-Kultur mit entwickelt wird und die Grundlagen dafür gelegt werden. Das gilt auch im öffentlichen Bereich, im Bereich der schulischen Bildung und im Bereich der Kulturförderung. Nordrhein-Westfalen wird ein großes Games-Land werden, wenn es eine große Games-Kultur hat.

Benedikt Grindel (games.nrw e. V.): Ich fange mit den Fragen von Herrn Bolte-Richter an. Andere sind besser geeignet als ich, etwas zur Anerkennung von eSport zu sagen. Aber auch wir bekommen regelmäßig Anfragen von ganz normalen Sportvereinen, die da etwas tun möchten. Ich glaube, faktisch wird es Sport werden. Es ist nur die Frage, wann das überall ankommt.

Ausschuss für Kultur und Medien (22.)

07.02.2019

Ausschuss für Digitalisierung und Innovation (20.)

Gemeinsame Sitzung (öffentlich)

Zum Mix der Branche glaube ich ganz klar, wir brauchen ein wirkliches Ökosystem. Das impliziert schon, wir brauchen alle Player. Das ist gar keine Frage. Wir brauchen große und kleine Unternehmen, wir brauchen Publisher, wir brauchen Veranstaltungen. Das ist ganz wichtig.

Kann man alle gleich fördern? Sicherlich nicht. Ich glaube, dass gerade die Länder die Chance haben, im Bereich von Start-ups, von kleineren Dingen, von spezifischen Themen gut arbeiten können, weil sie regional und lokal gut verwurzelt sind. Für uns als großes Unternehmen – Ubisoft Blue Byte – ist für den Ausbau des Standortes wirklich eine Bundesförderung relevant. Ich glaube, da ergänzen sich die Fördersysteme sehr gut. Aber man braucht beides. Wenn man nur die Start-ups unterstützt, dann fehlen die Großen, die man auf jeden Fall braucht. Wenn man nur die Großen unterstützt, dann kommen die Start-ups nicht auf die Beine. Ich glaube, das eine darf das andere nicht ausschließen.

Zum Thema „Finanzierung von Start-ups“ möchte ich gar nicht viel sagen. Darüber hat Frau Professor Limpach gut zusammengefasst, was wir auch denken.

Ich habe vor Kurzem mal mit dem Vorstand der Stadtsparkasse Düsseldorf gesprochen. Hoffentlich wächst noch mehr Verständnis bei den klassischen deutschen Finanzierungsinstituten dafür, wie man in der Spielebranche arbeiten kann. Das ist noch ganz schwierig. Das Thema „Risikokapital“ ist in Deutschland generell nicht einfach. Ich glaube, da kann noch Unterstützung gegeben werden.

Herr Vogt sprach Ansiedlung und Internationalität an. International wird sehr stark steuerlich gefördert. Das ist auch sehr gut. Wir sehen, dass sich das Modell Tax Credit international als Förderung durchgesetzt hat. Das Modell ist halt sehr einfach, sehr klar und orientiert sich daran, ob Arbeitsplätze geschaffen werden. Ich denke, für eine Förderung zählt genau das: Schaffen wir Arbeitsplätze? – Natürlich muss Games-Kultur entstehen. Das ist überhaupt keine Frage. Der Key Performance Indicator „Anzahl der Arbeitsplätze“ sollte die entscheidende Frage sein. Dafür eignet sich so ein Modell.

Das ist in Deutschland aufgrund der föderalen Struktur nicht durchsetzbar. Deswegen glaube ich, das Fondsmodell, das aktuell umgesetzt werden soll, ist ein sehr gutes Modell. Man sollte sich darauf konzentrieren. Es ist wichtig, dass es eine Einfachheit und Klarheit gibt. Wir haben schon die ergänzende Länderförderung. Das kann man gut abbilden. Wenn die Förderlandschaft jetzt unglaublich zergliedert wird, hilft das nicht. Helfen Sie mit, dass wir ein richtig gutes und vernünftiges Fondsmodell auf Bundesebene bekommen. Machen Sie eine weitere Iteration der sehr guten Schritte in NRW. Dann sind wir da international konkurrenzfähig. Das würde funktionieren, weil das von den Summen her passt.

Es wurde gefragt, welche Ausbildung es außerhalb der Hochschulstudien gibt. Wir haben bei uns schon Leute in der Entwicklung ausgebildet. Die duale Ausbildung ist eine sehr spannende Option. Das ist gar keine Frage. Da sind wir in intensivem Austausch mit der IHK. Ich glaube, dazu kann Maren Schulz noch mehr sagen. Da sind die Turnaround Times ein bisschen langsam. Wir hatten einen Auszubildenden zum IT-Systemkaufmann. Das war schon vom Inhalt her teilweise ein bisschen abenteuerlich

für das, was wir brauchen. Wir sind sehr für eine breite Ausbildung, aber die für uns relevante Inhalte sind da nicht so schnell reingekommen. Wir hoffen, dass sich da jetzt etwas tut und man im Rahmen der Definition der Ausbildungsbereiche etwas verbessern kann. Das sind natürlich vor allen Dingen Fachinformatiker und gestalterische Berufe. Man muss vielleicht über ganz neue Themen wie Qualitätssicherung im Softwarebereich etc. nachdenken. Da gibt es sicherlich viele Berufsfelder, bei denen man sich vorstellen kann, dass sie gut über eine duale Ausbildung abzubilden sein. Es müssen nicht alles Hochschulabgänger sein.

Herr Tritschler fragte mich, was den Fachkräften in Deutschland gefällt. Wir haben im letzten Jahr über 50 % unserer Mitarbeiter aus dem Ausland zu uns geholt. Die kommen manchmal nach zwei Wochen zu mir und fragen: Was muss ich tun, damit ich bleiben kann? – Die fühlen sich sehr wohl. Ich glaube, dass ihnen vor allen Dingen die Internationalität gefällt. Bei uns ist, wie in den meisten Studios und Studiengängen, englisch die Arbeitssprache, d. h., die können sehr leicht beruflich ankommen. In unseren Standorten Düsseldorf, Berlin und Mainz gibt es halt auch ein internationales Umfeld. Das ist überhaupt kein Problem. Natürlich schätzen sie ungemein das, von dem man erwartet, dass man es in Deutschland schätzt, nämlich die Sozialsysteme, die Stabilität, die Sicherheit. Viele sagen, die Bürokratie in Deutschland funktioniert so gut. Dazu haben wir aus deutscher Sicht manchmal eine andere Meinung. Aber die internationalen Kollegen loben sie sehr. Ich glaube, es ist das, was in Deutschland ganz klassisch gut funktioniert. Sie fühlen sich insgesamt sehr willkommen. Das müssen wir feststellen. Die Mitarbeiter, die aus dem Ausland zu uns kommen, sagen, sie fühlen sich sehr wohl und haben keine Integrationsprobleme.

Regulatorische Hürden bei der Zuwanderung und Sprachkenntnisse sind ganz wichtige Themen. Ich hoffe sehr, das wird noch einfacher. Das war bisher ganz schwierig. In der Games-Branche gibt es halt einfach sehr, sehr viele Fachleute, die keine klassische Hochschulausbildung haben. Die haben an der falschen Hochschule studiert oder sogar vorher abgebrochen, sind aber hervorragende Programmierer mit entsprechendem Nachweis, dass sie lange in dem Bereich gearbeitet haben. Dazu habe ich direkt ein paar Beispiele aus der jüngeren Vergangenheit im Kopf. Es ist unheimlich schwierig, durchzusetzen, dass die zu uns kommen. Wir schaffen in der Games-Branche in der überwiegenden Mehrzahl sozialversicherungspflichtige Beschäftigungsverhältnisse. Das sollte aus meiner Sicht eigentlich reichen. Wenn wir jemanden mit einem entsprechenden Gehalt einstellen, dann haben wir das gut überprüft. Ich glaube, daran kann man das in der Regel binden.

Wir bieten bei uns Deutschkurse an. Die werden von fast allen Kollegen, die noch kein Deutsch sprechen, sehr, sehr gerne angenommen. Wir haben auch Englisch- und Französischkurse, weil unser Mutterunternehmen französisch ist. Aber ich würde das nicht verpflichtend machen. Die Mitarbeiter wollen gern lange bei uns bleiben; das tun die auch so. Ich glaube, das würde nicht viel Mehrwert bringen.

Frau Stullich wollte wissen, wie sie ihre 16-jährige Tochter davon überzeugt, dass solche Spiele im Unterricht helfen. Meine Kinder sind jetzt zwölf, zehn, sieben und vier Jahre alt. Sie sind auf der Waldorfschule und im Waldorfkindergarten. Ich kenne das

Thema. Ich glaube, die Eltern wissen aus eigener Erfahrung, das effektivste, beste und nachhaltigste Lernen findet spielerisch statt. Das trifft auch auf Computer- und Videospiele zu. Das ist erst mal eine ganz fundamentale Wahrheit.

Dann ist es natürlich so, dass das Alter für das jeweilige Spiel, das Maß und die Menge, in der man spielen darf, eine ganz entscheidende Rolle spielt. Ich sehe heute, wie viel schon an Modellen in Schule stattfindet, wo Dinge schon spielerisch gemacht werden. Da hat sich ja doch eine Menge getan. Ich glaube, dafür gibt es viele, viele Beispiele. Es wird sicherlich noch ein bisschen dauern, bis das überall angekommen ist. Es ist ja auch nicht so, dass die Leute nachher alles nur noch mit Computerspielen lernen. Davon sind wir weit entfernt. Das muss auch nicht so sein.

Ich empfehle Politikern immer: Spielt doch mal ein bisschen „Anno“ und „Siedler“. Das hilft auch beim Verständnis von Wirtschaftszusammenhängen. – Das ist auf anderer Ebene in der Schule genauso.

Aber wie Sie vorhin schon gesagt haben, könnten wir über das Thema wahrscheinlich noch sehr lange diskutieren. Ich sehe ganz konkret an der Schule meiner Kinder, dass das inzwischen viel offener diskutiert und auch durchaus als bereichernd empfunden wird.

Für uns war eines immer ganz spannend. Wenn wir Lehrer und Schüler eingeladen haben, zu uns in die Firma zu kommen, um zu sehen, wie solche Spiele eigentlich entwickelt werden und was das für Menschen sind, die das tun ... Computerspiele zu entwickeln, ist wahrscheinlich einer der kreativsten und spannendsten Aufgaben, die man sich vorstellen kann. Es gibt einen ganz anderen Zugang zu diesem Medium und dazu, was man damit machen kann. Das ist vielleicht ein Ansatz, den man da fahren kann. Man kann nicht nur sagen: „das ist so ein Bildschirmding“, sondern es steckt etwas dahinter. Das machen Menschen, die unglaublich kreativ und unglaublich inspirierend sind.

Professor Björn Bartholdy (Cologne Game Lab): Ich werde mich kurzfassen, weil vieles schon gesagt wurde. Spezifisch zu den Start-ups in unserem Bereich muss man wissen, dass die Entwicklungsprozesse sehr langwierig sind. Ich gebe ein Beispiel. Wir haben das Projekt „Harald Halibut“. Das ist ein sehr schönes, auf handgemachten Puppen basierendes Computerspiel, das dieses Jahr erscheinen wird. Eine Gruppe von Ex-Studierenden hat einen englischen Publisher – Curve Digital – gefunden. Das war ein Entwicklungsprozess von sechs oder sieben Jahren. Die haben teilweise quasi unter dem Schreibtisch geschlafen und ökonomische Entbehrungen auf sich genommen, um dieses Projekt, für das sie brennen, durchzubringen.

Es war unheimlich schwierig, eine Finanzierung dafür zu finden, obwohl sie gefördert wurden. Aber man braucht einfach einen unheimlich langen Atem, weil auch viel technologische Entwicklung in diesen Forschungen am Projekt stattfindet. Wir stellen immer wieder fest, dass die zur Verfügung stehenden Instrumente gerade für Start-ups nicht immer adäquat sind. Häufig bekommt man die Antwort: Es geht eigentlich um eine Technologieförderung und Content ist nicht das, was wirklich gefördert werden

soll. – Auch Programme wie EXIST sind nicht so einfach für Entwickler zu bekommen. Da kann man sicherlich noch optimieren. Man muss einfach wissen, dass es eine sehr, sehr langwierige Geschichte ist.

Wir haben ein anderes erfolgreiches Projekt „Ludopium“. Wir haben ein Computerspiel gemacht, das sich mit Musik beschäftigt. Es wird dieses Jahr von arte gepublished. Auch hier betrug die Entwicklungszeit vier, fünf Jahre. Das ist das eine.

Die andere Frage, zu der ich noch kurz etwas sagen möchte, ist die Frage nach großen und kleinen Unternehmen. Ja, wir brauchen sicherlich beides. Das ist eine Frage von Henne und Ei. Auf der einen Seite wollen manche unserer Absolventinnen und Absolventen in größeren Strukturen arbeiten. Sie wollen vielleicht AAA, also die großen Computerspiele machen. Dafür gibt es aktuell relativ wenige Entwickler in Deutschland. Insofern wäre es natürlich schön, wenn wir die am Ort hätten. Die Talente dafür produzieren wir in den Hochschulen. Auf der anderen Seite ist es auch so, dass sich aus diesen größeren Strukturen Teams abspalten, um wieder neue Firmen zu bilden. Das ist international eine ganz gängige Praxis. Gleichzeitig ist es so, dass in den kleinen Strukturen bei den Independent-Entwicklern Kompetenzen ausgebildet werden, die wieder in den größeren Strukturen gefragt sind. Nicht selten ist es auch so, dass quasi aus Kleinen Große werden. Insofern ist es wichtig, dass wir große Anstrengungen unternehmen, um dieses Ökosystem zu stärken.

Wir haben uns ja schon von Anfang an auf die Fahne geschrieben, dass wir zunächst in der Kölner Region einiges machen wollen. Wir haben seit letztem Jahr das Game House, das zu einem guten Drittel mit Absolventinnen und Absolventen sowie Studierenden aus dem Game Lab mit vielen Projekten gefüllt ist, die von unseren Studierenden angetrieben wurden. Man merkt, dass sich da sukzessive etwas verändert.

Wir haben im letzten Jahr unsere ersten Bachelorabsolventen gehabt. Aus den Masterabsolventen haben sich schon diverse Firmengründungen vollzogen. Da tut sich also einiges.

Zu einer Sache wurde ich nicht gefragt, möchte aber trotzdem kurz etwas sagen, nämlich zu Lernen und Spielen. Wir haben ein sehr erfolgreiches Forschungsprojekt am Institut. Es heißt „Antura and the Letters“. Das war ein Call der norwegischen Regierung. Die wollten ein Lernspiel im akademischen Umfeld entwickeln lassen, das sich an syrische Flüchtlingskinder richtet, die in den Flüchtlingslagern im Nahen Osten leben, dort nicht beschult werden und eigentlich keine Bildungschance haben. Mein Kollege Emmanuel Guardiola, Professor für Game Design, hat das angeleitet. Wir haben uns über mehrere Iterationen in dieser Ausschreibung mit vielen anderen Mitbewerbern durchgesetzt und es sozusagen gewonnen. Dieses Spiel vermittelt den arabischen Flüchtlingskindern Grundkenntnisse in der arabischen Sprache – gesprochen und geschrieben. Wir werden in diesem Jahr noch zwei weitere Sprachversionen für dieses Spiel erzeugen. Daran sieht man, dass man Spiele ganz konkret als Bildungsinstrumente einsetzen kann. Gerade in Situationen, in denen Kinder möglicherweise keine adäquate Schulperspektive haben, sind das, glaube ich, ganz gute Perspektiven, die wir da entwickeln können.

Zum NRW-Kompetenzzentrum und der Frage, was es leisten soll: Ich war bei dieser ersten Sitzung. Die ganzen kulturellen Themen etc. waren Fragestellungen, aber am Ende des Tages haben wir gesagt, es geht wirklich um die Entwicklung. Dieses Kompetenzzentrum muss vor allen Dingen eine Anlaufstelle für junge Entwickler sein, die mit ihren Unternehmen an den Start gehen. Die müssen da in Bezug auf Förderung und Finanzierung ihrer Projekte und dieser Long Tail, der angesprochen wurde ... Wir brauchen einfach wirklich langfristige Finanzierungen. Kollege Friedmann hat das ja auch noch mal formuliert. Das haben wir zumindest im Rahmen dieses Kick-off-Termins als einen ganz zentralen Aspekt für uns identifiziert.

Natürlich gibt es auch die anderen Netzwerke. Es gibt die Meet Arts, wo sich die Entwickler treffen. Es gibt Fachkonferenzen. Es gibt die Awards. Aber ganz wichtig, um die Branche zu stärken und noch einen stärkeren Aufwuchs zu haben, ist, dass wir helfen zu gründen. Das ist einer der wesentlichen Motoren, die wir brauchen. Der läuft noch nicht perfekt, aber wir sind auf einem guten Weg.

Benedikt Grindel (games.nrw e. V.): Ich darf ganz kurz etwas ergänzen. Zum Kompetenzzentrum bin ich auch angesprochen worden. Ich fasse mich kurz. Ich stimme dem hundertprozentig zu. Ganz wichtig ist, dass ein solches Kompetenzzentrum die Regionalität unterstützt. Es braucht irgendwo einen Ort, der aber auch in die Fläche geht. Man braucht eine Komponente, wo das nicht nur an einem Ort stattfindet. Wir sind ein Flächenland. Aus unserer Sicht muss gerade diese große Metropolregion Rhein-Ruhr komplett abgedeckt sein. Man muss überlegen, wie man das genau macht. Ich glaube, neben der Tatsache, dass es ein Kompetenzzentrum für die Games-Branche sein muss, haben wir gerade in Nordrhein-Westfalen die großartige Chance, dass wir ein Industrieland sind. Diese Transferleistungen können da eine ganz entscheidende Rolle spielen. Immer mehr ganz klassische Industrieunternehmen stellen fest, dass in der Games-Branche einiges schlummert. Das sollte ein solches Kompetenzzentrum auch abbilden.

Vorsitzender Oliver Keymis: Danke, Herr Grindel und danke, Herr Professor Bartholdy für die Ergänzung zum Stichwort „Spiele als Bildungsinstrument“. Das gefällt mir gut als Stichwort. Dazu kann man einiges diskutieren. Das ist gut so. – Frau Schulz, Ihnen wurde eine ganze Reihe von Fragen gestellt.

Maren Schulz (game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.): Vielen Dank für das große Interesse. Ich versuche, an den Stellen, zu denen schon viel gesagt wurde, nicht noch mal zu wiederholen, es sei denn, ich finde es so wichtig, dass ich meine, es noch verstärken zu müssen.

Das Erste war die Frage, wer den Drive bringt. Das Ökosystem ist schon genannt worden. Für die großen Leuchttürme setzen wir unsere Hoffnung auf das, was vom Bund kommt. Vom Land kann das Drumherum noch besser gestaltet werden. Dazu gehört Ihre erste Frage, Herr Vogt. Sie betraf das Thema „Gründungsförderung“. Auch dazu

ist schon viel gesagt worden. Dazu könnte man aber darüber nachdenken – das machen andere Bundesländer auch, Hamburg ist gerade gestartet –, ein Stipendienprogramm für Gründer aufzulegen. Das Kostenthema ist da. Die Heizung muss laufen und ein Dach über dem Kopf wäre auch gut. Die technische Infrastruktur ist meistens vorhanden. Dann sind es Personalkosten. Dann sind da die Gründer, die den langen Atem haben müssen und sich mit ihrer tollen Idee über Jahre selbst irgendwie finanzieren müssen. Ich meine, in Hamburg sind es 24 oder 36 Monate, in denen für ein Team von drei Leuten ein überschaubares Gehalt bezahlt wird, sodass am Ende etwas herauskommen kann. Das ist eine gute Idee, die man abpausen kann.

Dazu möchte ich ergänzen, es ist für die Games-Branche ganz wichtig, dass diese Gründerunterstützung nicht nur für Absolventen aus den Universitäten möglich ist, sondern auch für diejenigen, die aus Unternehmen, zum Beispiel aus Ubisoft Blue Byte Studio kommen und sagen: Ich habe hier jetzt zehn Jahre gearbeitet, habe meine eigene Idee und Lust, zu gründen. – Der Zugang für eine Gründerförderung in der Games-Branche ist wichtig.

Zur Abgabenordnung: ESport geht nicht mehr weg. Das ist als Teil der Jugendkultur da. Die Frage ist, wie man das für unsere Gesellschaft als Chance nutzt und was man gestalten kann. Wie von Herrn Flato schon beschrieben wurde, gibt es ganz viele Vereine, die sich gründen, und plötzlich auch Jugendliche, die sagen: Ich habe Lust, mich ehrenamtlich zu engagieren. – Verrückt. Und das in unserer Zeit. Ich finde, das sollte man unterstützen. Deswegen werben wir ganz stark dafür, diese Initiativen als gemeinnützig anzuerkennen. Dafür brauchen wir eben den Heiligen Gral der Abgabenordnung. Wo das da geregelt wird, ist uns, würde ich mal sagen, eher egal. Wichtig ist nur, dass es nicht nur – das hat Herr Bolte-Richter gefragt – für Jugendliche oder nur für den kulturellen Bereich gilt. Damit würden wir die Senioren, die sich im eSport zusammensuchen, ausschließen. Deswegen sollte es eine breite Möglichkeit für Gemeinnützigkeit geben, um diese Bewegung und vor allen Dingen den Faktor „Medienkompetenz“ darüber unterstützen zu können. Dann gibt es vor Ort in einer kleineren Stadt oder in einem Dorf einen Anlaufpunkt, an dem Eltern oder ein Lehrer, der sich nicht so auskennt, auch mal Fragen stellen können. Das halten wir für eine große Chance.

Herr Vogt hat nach der steuerlichen Förderung gefragt. Das würden wir als Branche natürlich ganz toll finden, weil wir damit am allerbesten die Gelegenheit hätten, im internationalen Wettbewerb aufzuschließen. Wir haben deswegen mal einen Vorschlag gemacht, aber relativ schnell verstanden, dass es in dem Föderalismus in Deutschland, der ja auch viele positive Seiten hat, es schwer wird, das so umzusetzen. Wir haben dann einen Fonds vorgeschlagen, der in seiner Ausgestaltung möglichst nahe an die Vorteile einer steuerlichen Förderung herankommen muss, also einfach, planbar und transparent sein muss. Wenn ich als Unternehmen weiß, ich bekomme eine Steuerrückerstattung auf meine Personalkosten, dann ist das für mich planbar. Genauso planbar muss auch eine Fondsförderung sein.

Ich habe mir das Cologne Game House einfach noch mal als super Beispiel für eine Förderung am Standort notiert. Das kann man gar nicht häufig genug sagen. Das ist ein tolles Modell, auf das viele andere Bundesländer oder Städte neidisch schauen

und überlegen, wie sie es auch hinbekommen können. Insbesondere die Berliner schauen derzeit, was sie möglich machen können.

Das Thema „Ausbildung“ ist ein Thema, bei dem wir uns ehrlicherweise am Anfang befinden. Wenn wir aber wirklich den Schub und die Aufwuchseffekte hinbekommen, die sich die Branche in Deutschland von der Bundesförderung erhofft, müssen wir uns um das Thema „Fachkräfte“ noch intensiver kümmern. Dann bringt eine Ausbildung, die, wie Benedikt Grindel das beschrieben hat, am Zahn der Zeit ist und spezifisch für die Games-Branche funktioniert, eben nicht nur die IT-Spezialisten oder nicht nur die Mediengestalter hervor. Etwas, was beides zusammenbringt, wäre sehr wünschenswert.

Wir haben im Verband Arbeitsgruppen, die sich mit dem Thema beschäftigen. Dort ist das bei uns immer wieder einmal Thema. Weil es aber wirklich mehrere dicke Bretter sind, die zu bohren sind, um einen solchen Ausbildungsberuf zu initialisieren, sind wir da noch am Anfang. Das ist ein mittelfristiges Thema, das man als Branche gemeinsam mit den Industrie- und Handelskammern anstoßen muss, die Interesse daran haben, ihre Ausbildungsberufe nachhaltig und zeitgemäß zu gestalten.

Herr Tritschler hatte zum Thema „Fachkräfte“ etwas gefragt. Dazu kann ich nur das wiederholen, was Herr Grindel schon gesagt hat.

Sie haben gefragt, was wir uns wünschen. Es ist zwar gesagt worden, dass die Behörden in Deutschland so gut funktionieren, aber wir hören im Verband ganz häufig, dass die Behörden gerade bei der Frage, wie ich einen tollen Entwickler mit viel Erfahrung nach Deutschland hole, eher langsam sind. Wir können nicht schnell genug diejenigen bekommen, die wir gerne hätten. Da kann man sicherlich nachschrauben. Das betrifft auch die Frage der Fachkräfte und der Zuwanderung insgesamt. Zu dem Thema gab es ja mehrere Fragen. Das Gesetz schreibt die Berufserfahrung fest. Das halte ich nicht für den richtigen Weg. Die Unternehmen entscheiden sich für einen erfahrenden Kopf, den sie aus dem Ausland nach Deutschland holen wollen – mit allem, was dazu gehört. Da geht es um Familien, die nach Deutschland umziehen und nicht nur um irgendjemanden, der mit 27 Jahren noch frei ist und denkt: Morgen bin ich in Deutschland und zwei Jahre später arbeite ich irgendwo. – Das sind gesetzelte Leute, die mit entsprechenden Gehältern entlohnt werden. Das muss man immer berücksichtigen. Deswegen finde ich es nicht richtig, spezielle Jahre der Berufserfahrung vorzugeben.

Sprachkenntnisse als Voraussetzung finde ich schwierig. Wenn sich jemand entscheidet, nach Deutschland zu kommen und einen Beruf in der Games-Branche anzunehmen, dann hat er es leicht, weil er in den Studios in den allermeisten Fällen mit seinen Kollegen englisch sprechen wird. Darüber hinaus gibt es Kursangebote und zudem die Bereitschaft von genau diesen Fachkräften, die Sprache zu lernen.

Die Frage von Frau Stullich bezog sich nicht nur auf die Tochter, sondern auch auf die Eltern, glaube ich. Zu dem Beispiel „Elternabend“ gibt es hier in Düsseldorf einen ganz tollen Lehrer, Herrn Hübner. Er hat sogar ein Internetangebot, in dem er vorstellt, was man in Schulen Tolles anbieten kann. Wir haben mehrfach mit Herrn Hübner Veranstaltungen im Rahmen des gamescom-Kongresses gemacht.

Wir versuchen, einen Transfer aus der Games-Branche heraus in alle anderen Bereiche von Wirtschaft, Gesellschaft und Ausbildung zu schaffen. Dieser Kongress wird vom Land NRW gefördert. Herzlichen Dank auch dafür. Er ist eine anerkannte Fortbildungsveranstaltung für Lehrkräfte. Dort bieten wir jedes Jahr eine Vielzahl von Veranstaltungen an, auf denen sich Lehrer darüber informieren können, was sie mit Spielen im Unterricht machen können. Herr Hübner ist gern gesehener Gast bei uns, weil er diese Beispiele hat, was man heute schon machen kann, ohne dass die Schulen so mit Spielen ausgestattet ist, dass man weiß: Den bestimmten Teil des Vokabeltrainings in Englisch machen wir mit diesem Spiel; im Geschichtsunterricht können wir den Entdeckermodus von „Assassin's Creed“, einem Ubisoft-Spiel, spielen. – Er hat da tolle Beispiele. Die Website heißt „www.medienistik.de“. Die kann man Lehrern empfehlen und ist dann relativ schnell davon überzeugt, dass es gute Möglichkeiten gibt.

Als Nebenbei-Effekt des Einsatzes von Spielen im Unterricht fördert man natürlich auch die Medienkompetenz der Schüler. Warum nicht das, was sie in ihrer Freizeit beschäftigt, in den Unterricht hineinholen und darüber sprechen, ob es sinnvoll ist, überhaupt nichts anderes zu betreiben, als ein bestimmtes Spiel zu spielen? Das ist sicherlich toll und über eine kurze Zeit vielleicht auch total gut, weil es jemanden wahn-sinnig begeistert, aber dann wäre es vielleicht auch schön, im Sommer mal wieder ins Schwimmbad zu gehen. Das tun die allermeisten auch.

Herr Braun hat nach dem Standort gefragt. Ich würde das unbedingt auf die große Begeisterung der Deutschen für das Spielen zurückführen. Wir sind die fünftgrößte Gamer-Nation weltweit. Sie haben im Antrag selbst geschrieben, dass 35 % aller Deutschen regelmäßig spielen. Das macht den Standort attraktiv, weil Nordrhein-Westfalen zentral in Deutschland, aber auch zentral in Europa liegt. Köln ist toll erreichbar. Deshalb konnten wir mit einem tollen Angebot die Erfolgsgeschichte der gamescom schreiben.

Zu der Frage, wie man vom Start zum Kontinuum kommt, würde ich eher an die nachfolgenden Sprecher verweisen.

Zum Kompetenzzentrum wurde ich ebenfalls gefragt. Neben diesem Anlaufpunkt ist tatsächlich das Transferthema ein ganz wichtiges Thema, um mit dem Blick auf Strukturwandel Möglichkeiten in der Industrie zu schaffen und die Innovationen, die aus der Games-Entwicklung heraus entstehen, in andere Bereiche zu transferieren.

Es wurde gefragt, wie wir es schaffen, den Jugendmedienschutz in die konvergente Realität zu überführen. Dafür gibt es gute Beispiele. Das internationale Alterseinstufungssystem ist sicherlich ein gutes System, das man anwenden kann. Wir müssen uns auch anschauen, wie Spiele heutzutage erworben werden. Wir sind mittlerweile im Cloud-Gaming angekommen. Das heißt, ich gehe in den Media Markt und kaufe mir ein Spiel. Mit einer gepressten CD oder DVD in einer Box hat das nicht mehr viel zu tun. Aber unsere Regulierung stellt sich vor, dass es noch genauso ist. Häufig ist da noch eine CD in der Box, aber manchmal klebt da auch einfach nur ein Code, den ich downloaden kann. Da sind wir nicht mehr in der Realität, obwohl wir mit dem deutschen System weltweit sicherlich ganz vorn unterwegs sind.

Thomas Friedmann (Funatics Software GmbH): Die Schwierigkeit, die wir heute beim Jugendschutz haben, ist, dass Games oft als Service betrachtet werden. Das heißt, Spiele laufen über mehrere Jahre und wöchentlich oder zweiwöchentlich kommen Updates zu diesem Spiel. Das wird durch den Jugendschutz nicht abgedeckt. Wenn ich einen Prüfmechanismus habe, bei dem ich zuerst irgendwo eine Version einreichen muss, die dann geprüft wird und eine Alterskennzeichnung bekommt, bevor ich es veröffentlichen darf, ist das nicht mehr zeitgemäß. Dort müssen für den mobilen Bereich, speziell bei den Free-to-Play-Spielen, Mechanismen gefunden werden, die das besser abdecken. Teilweise sind sie schon da. Das ist dem Businessmodell geschuldet. Das als Ergänzung aus der Praxis.

Ich fange bei den Fragen von Herrn Bolte-Richter nach den Spezifika der Gründungsforderung und den Stellen an, an denen nachgebessert werden sollte. Ich habe das einleitend kurz gesagt. Die Spezifika sind, dass man als Spielentwickler einen langen Atem braucht, bevor man nachhaltiges Geschäft aufbauen kann. Das liegt einfach in der Natur der Sache. Wir arbeiten in einem virtuellen Business. Das heißt, nicht jeder Titel ist gleich ein wirtschaftlicher Erfolg. Wenn wir den Entwicklern die Grundlage geben wollen, um nachhaltig ein Geschäftsmodell aufbauen zu können, müssen wir das dahin supporten, dass die Finanzierung da ist. Da gibt es mehrere Bausteine. Das eine ist die Förderung, die wir jetzt schon haben, im Bereich der Prototypen- und Produktionsförderung. Bei dem Ganzen fehlt aber immer noch, wie die Entwickler an das Eigenkapital kommen, um diese Förderung toppen oder überhaupt realisieren zu können. Da muss in erheblichem Maße nachgebessert werden.

Ich habe selbst vor ein paar Jahren schon mal die Erfahrung mit der NRW.BANK gemacht, die letztendlich unsere Landesbank ist. Nachdem ich in vier, fünf Terminen jedes Mal einem anderen Ansprechpartner erklärt habe, was wir eigentlich machen, habe ich es irgendwann aufgegeben. Eines der Hauptprobleme war, dass die NRW.BANK schon damals keine Projekte unterstützte. Spieleentwicklungen sind Projektentwicklungen, d. h. ich habe heute eine Idee, bewege mich mit dieser Idee in einem speziellen Markt, der sich spätestens alle 18 Monate entwickelt, weil dann plötzlich neue Trends da sind. Das heißt, ich muss schnell agieren. Wenn ich dann aber ein Geschäftsmodell aufziehen muss, bei dem ich die nächsten zehn Jahre das gleiche Spiel entwickle, funktioniert das nicht. Damit war die NRW.BANK eigentlich raus. Das ist sehr schade.

Das wäre ein Ansatzpunkt. Die NRW.BANK könnte Eigenkapitalprogramme aufsetzen, die die Förderung unterstützen, tatsächlich aber auch für Spielentwickler funktionieren können. Die müssen relativ schnell in der Handhabung sein. Sie müssen auch relativ langfristig angelegt sein und als Eigenkapitalunterstützung wirken. Das als Idee. Es dreht sich tatsächlich viel um die langanhaltende Finanzierung. Im Bereich der mobilen Spiele spielt auch die Unterstützung von Marketingkosten eine ganz große Rolle. Man kann als Faustregel sagen, wenn ich ein Spiel entwickle, kann ich mindestens den doppelten Betrag noch mal als Marketingkosten rechnen, damit ich überhaupt eine Wahrnehmung in den Stores bekomme. Das wird momentan kaum unterstützt. Bei der Produktionsförderung geschieht dies zu gewissen Anteilen. Aber diese Kosten muss

der Entwickler auch selbst tragen. Das ist ein zusätzliches Problem. Wenn man marktfähig werden soll, muss man darüber nachdenken, wie man das hinbekommt. Das Eigenkapital ist ein Ansatz.

Sie hatten gefragt, wer den Drive in die Entwicklung bringt. Die Antwort lautete im Prinzip schon: Kleine und Große. – Das stimmt. Warum beides? Die Kleinen sind in der Regel die, die schnell sind und die kreativen Ideen haben, denen aber die Finanzierung fehlt. Das klassische Finanzierungsmodell der Spielentwickler sind die Publisher und damit die Großen, die das Geld haben, die das Geschäft verstehen und da investieren. Das heißt, wenn wir tatsächlich beides haben, wenn es uns gelingt, ein paar Große, die mit externen Entwicklern arbeiten, hier anzusiedeln, gewinnen wir Zeit, weil die dann hier vor Ort investieren. Dies mit der Förderung kombiniert, die wir haben, können wir relativ schnell einen Start hinbekommen, damit die Strukturen hier besser werden. Deswegen glaube ich, wir brauchen beides: die Kleinen, die Kreativen, aber auch die Großen, die den Eigenkapitalanteil oder den Finanzierungsanteil mit aufbringen können.

Wichtig bei all diesen Modellen ist die Geschwindigkeit. Weil unser Markt im Sinne von Ideen, von Trends und so etwas sehr volatil ist, müssen die Modelle schnell funktionieren. Momentan entscheidet ein Gremium, ob ich eine Förderung bekomme. Dieses Gremium muss zuerst einmal die Unterlagen lesen, muss tagen und durch diverse Prozesse gehen. Wir haben das jetzt gerade durchexerziert. Der Call war Ende Februar. Bis alles durch war, war das Jahr zu Ende. Das ist einfach zu lang. Ich darf erst mit einem Projekt anfangen, wenn ich es eingereicht habe. Das ist auch unpraktisch. Meistens muss ich vorarbeiten. Man kann sicherlich einiges nachbessern, damit es besser gehen kann.

Zur Anerkennung von eSport als Sport möchte ich an Herrn Flato verweisen. Das ist nicht mein Spezialthema.

Herr Vogt, Sie hatten nach Steuervorteilen als Anreiz gefragt. Dazu habe ich eine etwas andere Meinung als Frau Schulz. Wir haben dieses Tax-Modell lange im Verband besprochen. Als bevorzugtes Modell sehe ich es tatsächlich nicht. Warum? Wenn ich keine Steuern bezahlen, nutzt mir auch ein Tax Credit nichts.

Bevor Spielentwickler Gewinne machen, die sie versteuern müssen, haben sie wahn-sinnig viele Verlustvorträge aufgebaut, weil sie erst mal wahn-sinnig viel investieren und Personalkosten produzieren. Bis die Entwickler von einem Tax Credit profitieren würden, geht viel Zeit ins Land. Wenn wir sie gerade in der Startphase fördern wollen, ist ein Modell wie ein Fonds, der direkt Geld ausschüttet, deutlich, deutlich hilfreicher. Deswegen begrüße ich den Games-Fonds.

Aus NRW-Sicht haben wir eine Produktionsförderung, die momentan noch als Kredit gedacht ist. Ich persönlich bin der Meinung, dass wir das an die Bundesförderung angleichen sollten – idealerweise als Ergänzung. Der Fonds sieht in der vorgeschlagenen Form, in der er hoffentlich kommt, einen gewissen Eigenanteil vor, den die Entwickler erbringen müssen. Er liegt zwischen 50 % und 80 % – korrigieren Sie mich, wenn ich falsch liege –, je nach Investitionsvolumen. Auch hier gibt es die gleiche Problematik.

Wenn wir in NRW Entwickler haben, die diesen Fonds in Anspruch nehmen müssen oder wollen, müssen sie einen Eigenanteil erbringen, den sie nicht erbringen können. Das heißt, wir werden hier in NRW keinen Vorteil haben.

Schaffen wir es aber, hier ein Investmentmodell zu schaffen, zum Beispiel über die NRW.BANK, die das kombiniert ... Können wir den Bundesfonds anzapfen, weil wir die Eigenmittel aus NRW aus einer anderen Quelle bekommen können, haben wir einen riesen Standortvorteil, um hier die Entwickler anzusiedeln. Ich würde dafür plädieren, das einzurichten.

Zum Anreiz der Internationalität: Wir hatten persönlich noch keine internationalen Leute. Ich war zwei Jahre Studioleiter in Düsseldorf bei InnoGames. Eines der immer wieder aufkommenden Themen ist, die Leute, die hierherkommen und seit Jahren Erfahrung gesammelt haben, kommen oft mit Familie. Da spielt natürlich auch das Sicherheitsdenken eine gewisse Rolle. Wenn ich zum Beispiel bei Ubisoft Blue Byte anfrage, dann habe ich eine große Firma und kann darauf vertrauen, dass mein Job über zwei Jahre oder noch länger hält. Wir haben aber hier eine relativ geringe Ausweichmöglichkeit, wenn der Job bei Ubisoft nicht mehr gefällt oder Ubisoft sagt, es gefällt ihnen nicht mehr. Dann stehen die Leute da. Sie sind nach Deutschland gekommen und wissen nicht, was sie machen sollen.

Wenn wir es schaffen, eine große Entwickler- und Publisherlandschaft aufzubauen, ist es deutlich einfacher, nach NRW zu kommen. Ein potenzieller Umzug ist dann viel einfacher. So ist es zum Beispiel in Hamburg, Berlin oder auch München der Fall. Auch hier sollten wir versuchen, erfolgreich zu werden, um das zu vereinfachen.

Herr Tritschler, Sie haben nach Beispielen für eine andere oder eine bessere Förderung gefragt. Das klassische Modell, das wir immer nennen, ist das Kanadamodell. Da bekommen Sie direkte Zuschüsse zu den Arbeitnehmerkosten in Höhe von bis zu 37,5 %. Das ist ein immenser Anreiz. Herr Grindel hat es schon genannt. Das werden wir hier in Deutschland wahrscheinlich gar nicht hinbekommen.

Die Landesbank Berlin hat eine Eigenkapitalförderung für Spielefirmen, die im Prinzip genau adressiert, das ich gerade geschildert habe. Sie investiert in die Firmen. Die NRW.BANK hat das meines Wissens noch nicht gemacht. Deswegen wäre das ein Ansatz, um sagen, wir können in NRW besser werden und damit auch in Deutschland konkurrenzfähig sein, weil wir dann einen Hebel hätten, um die Förderprogramme tatsächlich ausreizen zu können.

Frau Stullich hatte nach der aktuellen Start-up-Situation in NRW gefragt. Ich glaube, das ist schon genannt worden. Es sind viele, viele kleine Firmen. Das funktioniert. Nur die Nachhaltigkeit ist schwer darzustellen. Wir haben viele Kreative, die in vielen Bereichen gut ausgebildet sind. Die machen sich selbstständig und haben den Drive. Ich selbst bin Studienmitglied und Mentor im Mediengründerzentrum, wo Stipendien für Spielentwickler vergeben werden. Allerdings ist über die Jahre zu beobachten, dass die es wahnsinnig schwer haben, sich nachhaltig am Markt zu etablieren, obwohl die super Ideen und tolle Prototypen haben. Am Ende des Tages funktioniert das Geschäft nicht, weil das erste Spiel nicht funktioniert hat. Die müssen einfach weitergebracht

werden. Das Know-how darf nicht verlorengehen. Die gehen jetzt teilweise zu Mercedes-Benz nach Stuttgart, obwohl es in der Spielebranche super läuft.

Herr Braun hatte gefragt, ob die Wünsche des Cologne Game Labs die Erwartungen aus der Branche abdecken. Ja, das ist auf einem guten Weg. Was wir neben all dem wissenschaftlichen und historischen Kontext auch noch sehr stark brauchen, ist die Praxisorientierung. Ich sage das jetzt mal so blöd: Wenn Sie nach draußen schauen, sehen Sie eine Brücke und das Stadthaus und denken nicht zuerst an den Bauarbeiter, den Elektriker oder den Installateur, sondern an den Architekten. Bei Computerspielen ist der Architekt der Game Designer. Der legt im Prinzip die Grundlage dafür, dass die Spiele erfolgreich sein können. Die Programmierer und die Grafiker wären für mich die Maurer und die Installateure.

Zu einem Game Designer gehört heutzutage nicht nur, dass er gute Spiele im Sinne eines Spielregelwerks designen kann, sondern auch, dass er die Geschäftsmodelle gut einbinden kann. Free-to-Play-Spiele, die man kostenlos spielen kann, leben davon, die Leute dazu zu bringen, zu einem bestimmten Zeitpunkt Geld auszugeben, weil sie es schaffen, dass die Leute langanhaltend spielen. Das ist ein spezielles Games Design, das teilweise nicht mit den Box-Titeln vergleichbar ist. Es ist sehr praxisnah, sehr businessnah. Das muss gelehrt werden. Deswegen rege ich an, Experten aus dem In- und Ausland an die Universitäten zu holen, die aus der Praxis berichten können. Auch das sind Dinge, die sich so schnell verändern, dass es ganz schwierig ist, sie langfristig in einen Studiengang einzubinden. Deswegen gibt es die Idee mit den Mentoren. Dafür sollte es eine finanzielle Unterstützung geben, damit es möglich ist. Das wäre schön.

Die Frage zum NRW-Kompetenzzentrum ging nicht direkt an mich, aber auch hier gibt es die klassische Vorstellung. Google, Apple usw. haben alle ihre Campusareale in Amerika. So etwas würde ich mir auch ganz praktisch vorstellen: Sie haben ein Gebäude oder ein Areal. Da gibt es irgendwo einen zentralen Treffpunkt wie eine Cafeteria oder ein Bistro. In diesem Gebäude haben Sie Entwickler, Grafiker, Publisher, Rechtsanwälte, Musiker, vielleicht auch Leute aus anderen Branchen, die sich in der Cafeteria treffen und austauschen. Sie haben idealerweise sogar Leute, die Geld haben, darin. Dann tauschen die sich aus. Jemand hat eine tolle Idee. Da sitzt dann jemand und sagt: Ich finde die Idee gut; kommen wir doch zusammen. – Das ist der Idealzustand. Wenn Sie dann noch Ausbildungsinstitute ansiedeln, die die Kreativität und neue Ideen einbringen, haben Sie ein rundes Konzept. So etwas stelle ich mir vor; so etwas wünsche ich mir. Es sollten aber nicht nur ein oder zwei Standorte sein. Weil NRW ein Flächenland ist, sollten sie da sein, wo wir die Leute bekommen können.

Man darf etwas nicht vergessen, das heute noch relativ kurz gekommen ist. Die Spiele sind in vielen Bereichen Vortragende für andere Industrien. Wir entwickeln Technologien und probieren Dinge aus, die nachher woanders eingesetzt werden. Virtual Reality oder auch Augmented Reality sind schon genannt worden. Jemand, der mal so eine Brille aufgesetzt hat, der weiß, wie faszinierend das ist. Jeder, der so eine Brille mal länger als zehn Minuten aufgesetzt hat, weiß, dass es eigentlich in vielen Bereichen nicht funktioniert. Ich prophezeie, in den nächsten fünf bis zehn Jahren werden

wir alle eine Brille aufhaben, die displayunterstützt ist. Die ersten Anwendungen auf diesen Brillen werden Spiele sein; die werden hier wieder der Markttreiber sein.

Wenn wir es schaffen, solche Dinge frühzeitig in NRW zu entwickeln und im Cologne Game Lab Vorreiter zu sein, um zu wissen, wie die Dinge funktionieren, dann können wir hier einen riesen Markt erschließen, der heute noch nicht mal da ist. Es ist vergleichbar mit den Smartphones zu der Zeit, als Apple mit dem ersten iPhone kam. Bis dahin war das Spielen auf Mobilgeräten ein bisschen Daddelei. Danach wurde es ein Milliardenmarkt. Etwas Ähnliches wird in ein paar Jahren erneut kommen. Das sollten wir schon mal im Auge behalten. Da können wir Vorreiter werden.

Herr Deutsch sprach die Phase von der Idee zum Geschäftsmodell an. Wenn ich eine Idee habe, muss ich diese erst mal so weit entwickeln, dass ich weiß, ob die Idee etwas taugt. Das macht man im Rahmen eines Prototyps. Weil es zunächst nur eine Idee ist und das Spiel Spaß machen muss, damit es die Leute begeistert, ist viel Entwicklungs- und Forschungsarbeit und viel Trial-and-Error drin. Das ist die Schwierigkeit. Das heißt, es ist eigentlich kaum planbar. Die momentanen Fördermodelle verlangen, dass ich plane und einen Businessplan abgebe: Was kostet es mich und wie lange brauche ich? – Das ist kaum machbar. Nichtsdestotrotz kann ich, wenn ich diesen Prototypen habe, zu einem Publisher gehen. Wenn ich Geld oder einen Investor habe, kann ich selbst weiterentwickeln und die Produktion dann aus eigener Kraft oder mit finanzieller Kraft eines Publishers stemmen.

Ein Prototyp kostet gern mal zwischen 100.000 Euro bis über 400.000 Euro. Dann weiß ich, dass das Spiel funktioniert. Die Fertigentwicklung kostet dann noch mal unter Umständen ein Vielfaches davon. Jetzt habe ich das Spiel so weit entwickelt und am Markt.

Aus Entwicklersicht gesprochen bedeutet das: Wenn ich über einen Publisher gegangen bin, habe ich jetzt die Spielentwicklung finanziert bekommen. Aber wann kommt mein nächstes Geld? In der Regel ist es so, dass ich dann wieder Prototypen entwickeln und dahinkommen muss, sie zu verkaufen. Bis ich den fertig habe und mein Geld für die Entwicklung bekommen habe, sind gerne mal sechs bis neun Monate vergangen. Allein die Vertragsverhandlungen mit dem Publisher dauern so lange. Diese Zeit muss ich auf irgendeine Art und Weise finanzieren. Wenn es mir nicht gelingt, das quasi über das Erstentwicklungsbudget zu machen, habe ich ein Problem mit der nächsten Finanzierung. So ist es im Prinzip eine Katze, die sich immer wieder in den Schwanz beißt.

Selbst wenn der Titel durch die Decke geht, profitiere ich nicht sehr stark an den Umsatzerlösen oder an den Gewinnen, sondern nur mit einem geringen Anteil, wenn ich über einen Publisher finanziere. Das ist so ähnlich wie bei Musik oder auch bei Büchern. Das heißt, bis ich überhaupt wieder Geld von dem Titel sehe, gehen – selbst, wenn er erfolgreich ist – gerne mal zwölf bis 15 Monate oder noch mehr ins Land. Ob ich dann Geld sehe, ist die große Frage.

Ausschuss für Kultur und Medien (22.)

07.02.2019

Ausschuss für Digitalisierung und Innovation (20.)

Gemeinsame Sitzung (öffentlich)

Hier muss man ansetzen. Wenn ich das nachhaltig machen will, muss für den Entwickler planbar sein, dass er nach dem ersten fertiggestellten Produkt den nächsten Prototypen sofort finanziert hat und idealerweise sogar die Produktion planen kann. Hier greife ich wieder die existierenden Fördermodelle auf. Wenn die planbar sind – so ähnlich wie bei der Filmförderung und wie beim Games-Fonds geplant –, ich so eine Art Checkliste habe und weiß, wenn ich die erfülle, bekomme ich die Förderung, ist es viel einfacher als wenn ich einen Antrag stelle und ein Gremium erst mal drei, vier Monate diskutiert und dann entscheidet. Das dauert einfach viel zu lange. Wir brauchen Modelle, die idealerweise mehrere Jahre oder die Zeit überbrücken, bis der erste Erfolg da ist. Dann kann sich der Entwickler selbst finanzieren. – Ich hoffe, ich habe damit alle Fragen beantwortet.

Dieter Schoeller (Headup GmbH): Ich fange mit der Förderungsdynamik an. Da bin ich ganz bei Herrn Friedmann. Ich versuche immer, Sachen durch Beispiele aus dem Leben zu füllen. Wir waren bei der gamescom. Da saßen Fördergremien aus Korea, aus Kanada, aus Deutschland. Es wurde gefragt, wie lange es im jeweiligen Land dauert, bis man das Geld sieht, wenn eine Förderung zugesagt wurde. In Korea dauerte es etwa zwei Wochen bis zur Auszahlung. In Skandinavien dauerte es einen Monat. Daraufhin sagte die deutsche Mitarbeiterin vor Ort: Unter neun Monaten brauchen Sie bei uns gar nicht zu rechnen. – Allein das zeigt schon, wie sehr wir da im Nachteil sind. Auch dieses Set-up, dass wir jährliche Calls oder so etwas wie jährliche Calls haben, ist schwierig. Die Ideen entstehen, wenn sie entstehen und werden vorbereitet, wenn sie vorbereitet werden. Deshalb plädiere ich absolut dafür, ein automatisiertes, schnelles und vor allem ressourcenschonendes Modell zu finden, ähnlich der vorgeschlagenen Bundesförderung: Es gibt eine Checkliste; es gibt eine automatisierte Förderung. Das würde uns allen – auch den kleineren Unternehmen – sehr, sehr helfen.

Zur Frage nach kleinen oder großen Unternehmen schließe ich mich weitestgehend den Vorrednern an. Ich finde, dass sich die Bundesförderung vor allem erst mal an die Großunternehmen richten sollte, weil das für diese Unternehmen signifikante Beträge sind. Das Land sollte sich da wesentlich mehr auf KMU konzentrieren und das Ganze ressourcenschonender machen. Ich glaube, man kann das aber auch nicht komplett voneinander trennen. Die Expertise, die in der Mitarbeit bei einem großen Unternehmen geschaffen wird, führt dann wiederum zu Ausgründungen, wie zum Beispiel Curious Expedition in Berlin das mit „Maschinen-Mensch“ gemacht hat. Die sind jetzt weltweit mit einem Goethe-Institut unterwegs und bringen Deutschland nach vorn. Unsere Branche ist mit ihren im Kern 13.000 und in der Masse 30.000 Leuten, wenn ich die Verbandszahlen richtig im Kopf habe, noch klein. Man kennt sich untereinander. Es ist keine Konkurrenzsituation, sondern man befruchtet sich gegenseitig und redet miteinander. – Das zu Ihren ersten beiden Fragen.

Zum eSport möchte ich auf meinen Nachredner verweisen. Bei uns fehlen die finanziellen Mittel, um wirklich relevante eSport-Themen zu betreuen. Das ist einfach eine andere Struktur.

Ausschuss für Kultur und Medien (22.)

07.02.2019

Ausschuss für Digitalisierung und Innovation (20.)

Gemeinsame Sitzung (öffentlich)

Die Steuer ist ja die Heilige Kuh. Insofern glaube ich nicht, dass wir da jemals wirklich etwas dran machen können. Ich halte das vorgeschlagene Bundesmodell für sehr, sehr zielführend, unter der Prämisse, dass es automatisiert, schnell und ressourcenschonend für die Studios ist. Man muss sich das so vorstellen: Bei den kleineren Firmen gibt es keinen Mitarbeiter dafür. Da muss ich mich als Geschäftsführer dransetzen oder ein Assistent bearbeitet den Antrag. Für die kleinen Studios ist das noch viel schwieriger. Die haben einen Game Designer, einen Coder und einen Artist. Die haben niemanden, der sich mit Förderanträgen auskennt. Es gibt andere Unternehmen, die von Förderanträgen leben. Das ist ein Missstand, der eigentlich korrigiert werden sollte. Das kann man nur darüber regeln, dass man die Anträge für kleinere Firmen einfacher macht und sie in einer Sprache erfolgen, die für jemanden, der nicht gerade Ö-Recht studiert hat, nachvollziehbar ist. Das wäre mein Wunsch.

Bei mir im Unternehmen ist es so, dass viele Mitarbeiter tatsächlich über die IHKs herangezogen wurden, und zwar ganz klassisch über ein Praktikum, IHK-Ausbildung und dann eine Übernahme in voller Stelle. Das war ein Kaufmann für audiovisuelle Medien, das war eine Ausbildung zur Bürokauffrau. Gerade macht ein Fachinformatiker seine Ausbildung. Es muss nicht jeder Akademiker sein. Wir arbeiten auf Praktikantenebene sehr, sehr eng mit dem Cologne Game Lab. Wir hatten schon vier Leute davon – alles tolle Leute.

Wir haben tatsächlich ein Problem mit dem Mindestlohn. Ich selbst bin zu Nicht-Mindestlohnzeiten über ein Praktikum in die Branche gekommen. Wir haben das Problem, dass es gerade in den verlagsnahen Ausbildungen keine Pflichtpraktika gibt. In unserem Marketing und in der Presse haben wir gerne Leute, die bis zu sechs oder zwölf Monate Praktikum machen möchten, damit sie den gesamten Bereich der Vermarktung mal sehen. Sie wollen bei uns bleiben und wir können sie ganz einfach aufgrund des Mindestlohns nicht halten. Das ist ärgerlich. Ich verstehe die Hintergründe absolut. Aber gerade in der Medienbranche ... Mein bester Freund ist Kameramann beim „Tatort“. Er hat das über Arbeiten als Kabelträger und Regieassistent gelernt. Es muss nun mal auch den Weg geben, über ein Praktikum in die Branche zu finden. Der Weg wurde uns leider im Moment verschlossen. Viele Unternehmen leiden darunter. – Das zu den Studienplätzen.

Wir hören immer wieder, dass deutsche Firmen gute Arbeitgeber sind und die Leute gern nach Deutschland kommen würden. Wir sind eine völlig englischsprachige Branche. Es wird mittlerweile ein bisschen mehr chinesisches. Da ist keine Sprachbarriere. Wer in unserer Altersgruppe zwischen 20 und 45 Jahren mit Games aufgewachsen ist – das Spiel war immer englisch –, der spricht englisch, weil er sich für die Materie und das Medium interessiert.

Jetzt komme ich zu meiner liebsten Frage, Frau Stullich. Wir haben das Glück, in meinem Unternehmen ein lukratives Produkt gemacht zu haben, das von über 80 Millionen Menschen weltweit gespielt wird. Es geht darum, Statik zu überprüfen. Stellen Sie sich das so vor: Sie bauen eine Brücke mit Statik auf Ihrem Handy, drücken auf „Play“, dann fährt ein kleines Auto über die Brücke. Wenn man die Statik richtig gesetzt hat, dann hält die Brücke, sonst fällt die Brücke zusammen.

Ausschuss für Kultur und Medien (22.)

07.02.2019

Ausschuss für Digitalisierung und Innovation (20.)

Gemeinsame Sitzung (öffentlich)

Wir bekommen etliche Lizenzanfragen von Universitäten, von Schulen, von Professoren aus dem Ausland, die das gern in der Middle School oder in der Elementary School einsetzen wollen, um Kindern Statik zu vermitteln. Das ist ein ganz pragmatisches Beispiel.

Ich hatte einen wunderschönen Vortragsabend bei der Frauenunion, bei dem genau die Frage gestellt wurde. Mein 13-jähriger Sohn kommt mit Begeisterung aus dem Informatikunterricht, wo er mit LEGO-Robotik spielerisch lernt, Logik zu programmieren. Auch das ist ein toller Anwendungsfall für die Industrie, die mit den Schulen tatsächlich schon ganz eng zusammenarbeitet. Wenn Sie ins Odysseum gehen, gibt es da einen Weltraumteil und einen Dinosaurierteil usw. Auch das wird alles spielerisch mit einem Rollenspiel, mit einem Escape-the-Room-Spiel erklärt, bei dem gewisse Stationen abgelaufen werden müssen.

Die Begeisterung, die man bei Kindern sieht, wenn sie spielerisch ansetzen, ist immens. Keiner aus unserer Branche wird sagen, das Spiel soll den klassischen Lehrplan ersetzen. Aber es ist definitiv ein Hilfsmittel, das gewisse Inhalte leichter vermittelt. Ich habe in der Schule „Galgenmännchen“ gespielt. Wir können jetzt durch Computerspiele weniger martialische Ansätze mitbringen. Das gibt es wirklich in allen Bereichen.

Ich weiß jetzt nicht, wo die Interessen und die Schwerpunkte Ihrer Tochter liegen oder, allgemein gesagt, was für die Gruppe der 16-Jährigen richtig ist. Ich bin kein Experte in dem Bereich. Alles was ich weiß ist, dass das spielerische Herangehen eindeutig immer wieder zu positiven Lerneffekten führt. Das sehe ich bei meinen eigenen Kindern. Meine Frau unterrichtet musikalische Früherziehung sowohl bei Flüchtlingskindern als auch bei deutschstämmigen Kindern. Aber es ist einfach so, dass das Spielerische dort nicht digital erfolgt. Dann wird es digital. Ich glaube, die Unterscheidung zwischen digitalen Spielen und analogen Spielen ist antiquiert. Es sind Hilfsmittel. Man muss einfach sehen, wo der genaue Bedarf ist und was es für eine Altersgruppe ist.

Deckt sich der Output der Studenten und der Studiengänge mit dem Bedarf unserer Branche? Dazu kann ich ganz klar sagen: Im technischen Bereich Ja. Im unternehmerischen Bereich wird es allmählich. Professor Limpach und ich sprechen sehr viel darüber.

Das Verlagswesen und den Blick auf die Geschäftsmodelle, den Herr Friedmann eben angesprochen hat, müssen wir noch besser und mehr vermitteln, damit wir auf Verlagsseite mehr Leute bekommen, die auch mal verstehen: Was ist der Unterschied zwischen Free to Play, Games as a Service, Box Distribution und Subscription Services? – Das nächste Modell, das kommt, wird mit Sicherheit das netflixartige Modell für Spiele sein. Auch das müssen wir frühzeitig angehen, sonst verpassen wir den Zug. Es gibt viel Bewegung sowohl von Sony als auch von anderen. Ich glaube, da muss der Nachwuchs frühzeitig geschult werden.

Zum NRW-Kompetenzzentrum wurde ich noch gefragt. Umfeld, Coaching, Coworking Space und Synergieeffekte sind da für mich ganz wichtig. Auch wenn es jetzt vielleicht politisch nicht ganz korrekt ist, glaube ich, dass die Raucherecke wahnsinnig befruchtend ist. Man tauscht sich aus. Das ist genauso bei einem Kaffee der Fall oder wenn

man sich abends mal trifft und eine LAN-Party feiert. Wir haben die Nähe zu Köln. Wir haben viele, viele Kontakte zu den Studios, die im Cologne Game House agieren. Die Ergebnisse sind jetzt schon weitaus besser als die von Firmen, die alleine vor sich hinbröseln und sozusagen in ihrem eigenen Saft kochen. Das heißt, der Austausch findet statt. Den sollte man auch befruchten.

Wir wünschen uns etwas, dass ich seit Langem zu platzieren versuche. Wenn man sich die weltweiten Messen ansieht, ist es traurig, dass wir sehen, es gibt einen großen Stand bei der GDC Play der Schweiz, von Frankreich und von Kanada gibt. Deutschland findet auf diesen Messen dagegen nicht statt. Das hat wahrscheinlich mit der Art der Förderung der Messestände zu tun. Wir treten immer mit dem Bild der Bundeskanzlerin, unter dem Adler und auf weißem Grund auf. Es gibt halt bestimmte Anforderungen. Eventuell kann man auf Landesebene ein bisschen flexibler sein und eine Möglichkeit finden, auch mal die jungen Teams nach San Francisco zu schicken und sie dort zu internationalisieren. Dabei geht es nicht um viel Geld. Aber für diese Studios ist es wahnsinnig viel wert. Der Output, den diese internationalen Messen haben und welches Know-how dort abgeschöpft wird ... Ich fahre seit zehn Jahren zu all diesen Messen. Es ist unglaublich, wie sich der Mindset ändert, wenn man als junger Mensch auf diesen Messen unterwegs ist. Leider haben wir im Moment noch keine Förderstruktur und kein Programm, die das abbilden. Es gibt Ansätze, aber es gibt noch nicht genug. Nordrhein-Westfalen und die Bundesrepublik repräsentieren sich auch noch nicht cool genug für die Branche, wenn ich das so sagen darf. Das ist tatsächlich ein Imageproblem, an dem wir immer wieder arbeiten müssen. Im Moment sind die Fördermittel oder die Förderinstitutionen noch nicht da. Das müsste man vielleicht mal andenken.

Eine letzte Frage wurde mir zum Übergang von der Idee bis zum tragfähigen Modell gestellt. Wie könnte das aussehen? Da bin ich auch ganz bei Herrn Friedmann. Zuerst einmal gibt es überhaupt keine richtige Projektfinanzierung außer der zinslosen, bedingt rückzahlbaren Darlehn. Aber man schaut immer nur auf ein Einzelprojekt und nicht auf die Firma als Ganzes, sodass man sagen würde: Reicht doch mal euren Businessplan der nächsten drei, vier Jahre ein und sagt uns, was ihr macht, wenn das erste Projekt floppt. – Wenn dann das Know-how und diese Diversität vermittelt werden kann, sollte es ein Fördermodell geben, bei dem nicht immer nur auf das Einzelprojekt geschaut wird, sondern auch mal auf das Unternehmen als Ganzes: Wie kann dieses Unternehmen in einem flopgetriebenen Markt, in dem wir nun mal leider sind, weiter agieren?

Ich glaube auch, wir brauchen im Moment einen Schutzschirm. Man sieht, wie in Deutschland gepflügt wird. Skandinavien übernimmt gerade etliche Unternehmen aus Deutschland. Koch Media ist von THQ Nordic übernommen worden. HandyGames ist mit 80 Leuten übernommen worden. Koch Media war einer der größten. Mehrere Entwickler sind übernommen worden, weil das Geld aus Deutschland einfach nicht kommt. Es gibt keine VC-Szene. Es gibt dieses Backing nicht. Die Studios stehen tatsächlich im internationalen Vergleich oftmals – und zwar nicht aufgrund mangelnder Qualität – mit dem Rücken zur Wand. Natürlich ist dann dieser goldene Apfel, der aus dem Ausland gereicht wird, sehr, sehr attraktiv. Wir sehen es aus der skandinavischen

Ecke kommen. Wir sehen es sehr aus dem asiatischen Raum kommen, wobei die noch eine kulturelle Barriere haben. Aber das wird kommen.

Wenn man nicht aufpasst, haben wir hier ganz schnell die Situation, dass kein einziges Unternehmen mehr ein deutscher Konzern ist. Das finde ich persönlich nicht so schlimm, aber man sollte sich unter diesem Schuttschirmgedanken vielleicht doch mal überlegen, ob man die jüngeren Firmen und die kleinen und mittleren Unternehmen nicht ein bisschen mehr abpuffert, wenn es irgendwie möglich ist, damit wir noch eine eigene Branche haben. Das ist zu diskutieren.

Vorsitzender Oliver Keymis: Danke schön, Herr Schoeller. – Das war ein interessanter Einblick und Ausblick, den Sie da zusammengefasst haben.

Herr Flato, Sie nehmen es sportlich. Den Letzten beißen die Hunde. Aber Ihre Ausführungen sind wichtig für uns, weil Sie zum Thema „Sport oder nicht Sport“ mehrfach gefragt worden sind. Sie sind aber auch gefragt worden, warum die Veranstaltungen hier in Nordrhein-Westfalen stationiert wurden. Wenn Sie noch zwei oder drei andere Aspekte haben, sagen Sie die bitte auch noch.

Dann kommen wir zum Schluss der Veranstaltung. Wir haben kurz nach 18 Uhr. Das haben wir alle im Blick. – Bitte schön, Herr Flato.

Christopher Flato (ESBD – eSport-Bund Deutschland e. V.): Wir fangen erst mal mit der komplexeren Frage nach dem Sport an. Herr Bolte-Richter, ich kann mich da nur den Vorrednern anschließen. Für uns ist es keine Frage des Ob, sondern nur noch eine Frage des Wann. Wenn man sich eSport anschaut, dann ist die Kernkompetenz der sportliche Wettbewerb. Das unterscheidet den eSport von dem „normalen“ Gaming. Das führt schlussendlich zu der Frage, ab wann ein Spiel ein eSport-Spiel ist.

Ich habe erst vor zwei Tagen das gute „Anno 1404“ wieder aus der Steam-Bibliothek gekramt. Das kann man auch kompetitiv spielen, ob Sie es glauben oder nicht. Es dauert zwar ein bisschen länger und Zuschauen ist auch nicht der Hammer für Außenstehende, aber es funktioniert. Genauso können Sie „Tetris“ oder „Pong“ kompetitiv spielen. Da kommt es im Endeffekt eben nur auf die gesellschaftlichen Strömungen und auf das Zuschauererlebnis an.

Für uns ist es ganz klar Sport. Wie Maren Schulz eben schon gesagt hat, sei mal dahingestellt, worüber es supportet wird, solange es wirklich alle betrifft, die an dieser Bewegung teilhaben, und keiner außen vor bleibt.

Man sieht es auch bei vielen Publishern, die eine gewisse Größe erreicht haben. Größtes Beispiel ist „Fortnite“. Das ist Ihnen sicher ein Begriff. Es ist ein Battle-Royale-Spiel, das die Welt in den letzten zwölf Monaten im wahrsten Sinne des Wortes im Sturm erobert hat. Ich kann mich an die ersten Prognosen erinnern. Damals hieß es, dass „Fortnite“ überhaupt nicht eSport-tauglich sei. Es seien viel zu viele Spiele auf der Map. Es sei viel zu konfus. Wie könne man da einen entsprechenden Identifikationsfaktor mit einzelnen Spielern, mit einzelnen Teams herstellen?

Tatsächlich hat Epic da eine Stange Geld in die Hand genommen. Epic ist ein Publisher von „Fortnite“. Das Spiel ist auf einem guten Weg. Es ist noch nicht ganz ausgereift, aber die jüngsten Entwicklungen zeigen, dass es auf jeden Fall eSport-relevant ist. Wir führen jetzt beispielsweise in Kattowitz das erste große Influencer-Tournament mit „Fortnite“ aus und durch.

Herr Tritschler, Sie fragten, wie Sie Ihren Kollegen das erklären können. Das ist eine sehr komplexe Frage. Wir werden jeden Tag damit in Berührung gebracht, sei es jetzt durch Masterarbeiten, durch Interviewfragen oder, oder, oder. Ich glaube, die Problematik ist, dass ich jeder etwas anderes unter dem Begriff „Sport“ vorstellt. Sport lässt sich ja auf die verschiedensten Weisen definieren, von einer sozioökonomischen bis hin zu einer sportmedizinischen und physischen Definition. Für uns ist es, wie ich bereits zur Frage von Herrn Bolte-Richter erwähnt habe, tatsächlich dieser kompetitive Aspekt, dieser Wettbewerbsgedanke, der für uns den Sportbegriff ausmacht.

Ganz klar können Sie eSport nicht mit großen Bewegungssportarten wie Fußball, Handball oder Basketball gleichsetzen. Wir sehen eSport allerdings auf jeden Fall unter dem erweiterten Sportbegriff wie – Schach lassen wir mal außen vor – Darts, Golf, Motorsport etc. pp. Da gibt es einige Sportarten, die ähnliche oder teilweise sogar geringere physische Merkmale aufweisen als der eSport. In dem Feld sehen wir uns auf jeden Fall.

Falls Ihnen das nicht reicht: Es gibt diverse Studien von der Sporthochschule Köln, namentlich von Herrn Ingo Froböse, der seit sechs, sieben Jahren Vorreiter auf dem Feld ist. Danach ist beispielsweise die Hand-Augen-Koordination von „Counterstrike“-Spielern höher als die von Tischtennisspielern. Ein Stresshormon – wie nennt sich das noch mal? – erreicht bei „League-of Legends“-Spielern in einem Wettkampf einen höheren Level als bei Rennfahrern. Das heißt, es gibt tatsächlich viele körperliche Merkmale, die dem eSport zugutekommen.

Aber es ist nicht Sinn und Zweck, den traditionellen Sportbegriff in irgendeiner Art zu verdrängen oder zu ersetzen. Das möchte keiner. Auch die professionellen eSportler müssen traditionellen Sport machen, um körperlich fit zu bleiben. Aber wir sehen das als sehr gute Ergänzung gerade im digitalen Wandel, weil jeder heutzutage ein Smartphone in der Hand hat. Teilweise ist das schon mit fünf, sechs Jahren der Fall, wenn man sich morgens in der Bahn umschaut. Da muss man ansetzen und das Beste daraus machen.

Herr Braun, Sie fragten: Warum Köln und warum NRW? – Das ist für uns ein bisschen die Frage nach der Henne und dem Ei. Uns gibt es bereits seit 18 Jahren. Wir sind ein Kölner Unternehmen. Da haben wir auch unsere ersten Wurzeln geschlagen. Wir haben Veranstaltungen im „Tanzbrunnen“, im „Palladium“ und in der „LANXESS Arena“ durchgeführt. Wir sind also stetig weiter nach oben gewandert. Das hat sich für uns mittlerweile etabliert. Dann kamen große Standortfaktoren wie die gamescom nach Köln. Die ist uns nachgezogen. Danke noch mal dafür. NRW hat auch logistische Vorteile. Es ist sehr gut erreichbar; es liegt in der Mitte von Deutschland. Gerade für nationale Turniere ist das ein sehr großer Standortfaktor, damit die relativ junge Zielgruppe

einfach mit dem öffentlichen Nachverkehr dorthin kommt. Dafür hat Köln bzw. NRW ein Alleinstellungsmerkmal.

Last but not least möchte ich gern noch eines erwähnen. Die Thematik „Sport oder nicht?“ ist das eine Sache, die durch die Gesellschaft weiter vorangetrieben wird. Wir sind in diesem Jahr das erste Mal Teil des Sportjournalistenpreises, und zwar sowohl in NRW als auch im gesamtdeutschen Raum. Solchen Entwicklungen sieht man an, dass diese ganze Chose in den Mainstream rutscht. Ich meine, wir diskutieren es heute im Landtag. Das war vor fünf bis zehn Jahren wahrscheinlich auch noch nicht denkbar. Deswegen kann man mit Fug und Recht behaupten, eSport ist gekommen, um zu bleiben. – Danke schön.

Vorsitzender Oliver Keymis: Danke schön. Ich danke Ihnen sehr für diese abschließenden und interessanten Einschätzungen. – Jetzt möchte ich Frau Schulz das Schlusswort geben. Sie hat sich noch mal gemeldet und möchte noch irgendeinen Nachtrag liefern. Sie fasst sich entsprechend kurz, sodass wir etwa um 18:15 Uhr die Sitzung schließen können. – Bitte schön.

Maren Schulz (game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.): Das will ich gern machen. – Ich habe Ihnen heute Nachmittag häufig erzählt, es ist wichtig, dass wir auch im Vergleich zu den Ländern international wettbewerbsfähig sind, die an ihrem Standort eine steuerliche Förderung erfahren. Eben wurde gesagt, wenn ich keine Steuern zahle, kann ich auch keine steuerliche Förderung bekommen. Das ist richtig. Aber die kanadischen Unternehmen, die keine Steuern bezahlen, bekommen trotzdem die Förderung in prozentual gleicher Höhe ausgezahlt. Benedikt Grindel, vielleicht kannst du ergänzen. Das ist ein immanenter Teil eines Steuersystems. Daran müssen wir uns messen lassen.

Benedikt Grindel (games.nrw e. V.): Das ist überall so. Das ist international an allen Standorten so, wo es Tax Credit gibt. Wenn ich eine negative Steuerschuld habe, also nicht genug Steuern bezahlen muss, bekomme ich die Differenz in bar ausbezahlt. Die wissen natürlich auch, wir wollen die Branche wirklich fördern. Das Szenario, das Thomas Friedmann beschrieben hat, ist richtig. Das wird so gehandhabt.

(Professor Odile Limpach [Cologne Game Lab]: In Frankreich auch!)

– In allen Ländern, also Frankreich, England und überall, wo das Tax-Credit-Modell angewandt wird.

Vorsitzender Oliver Keymis: Vielen herzlichen Dank. – Die Kolleginnen und Kollegen haben das mit großem Interesse aufgenommen. Wir haben es protokolliert. Vielen Dank, Frau Kollegin, für diese Fleißarbeit, die Sie hier wieder für uns leisten. Wir können dann dankenswerterweise noch mal alles nachlesen.

Das war die Anhörung zum Thema „Nordrhein-Westfalen zum Games-Standort Nummer 1 machen“. Ich habe herausgehört, ein Stück weit sind wir das schon – jedenfalls

Ausschuss für Kultur und Medien (22.)

07.02.2019

Ausschuss für Digitalisierung und Innovation (20.)

Gemeinsame Sitzung (öffentlich)

im bundesdeutschen Vergleich. Das ist gut. Gut, wer kann schon mit Kanada mithalten? Das ist ja schon von der schieren Größe her unerreichbar. Aber immerhin sind wir auf einem interessanten Weg. Das haben Sie heute deutlich gemacht.

Ich darf Ihnen allen pauschal sehr herzlich dafür danken, dass Sie gekommen sind, uns zur Verfügung gestanden haben und Ihre Expertise eingebracht haben. Ich danke Ihnen, dass Sie das Ganze in wirklich lesenswerten Stellungnahmen auch verschriftlicht haben, die wir in die weiteren Diskussionen und Beratungen mit aufnehmen werden. Die antragstellenden Fraktionen werden sich Gedanken machen, wie mit dem Antrag und dem Inhalt weiter verfahren wird.

Ich darf mich bei allen anderen, die heute hier waren und hier so lange ausgehalten haben, sehr herzlich bedanken. Unsere erste Sitzung hat ja schon um halb zwei begonnen. Herzlichen Dank Ihnen allen. Kommen Sie gut nach Hause.

Ich danke den Mitgliedern des Ausschusses. Die nächste reguläre Sitzung findet am 28. März statt. Am 14. Februar findet die abschließende Sitzung gemeinsam mit dem Hauptausschuss statt.

Ich danke den Kollegen vom Ausschuss für Digitalisierung und Innovation. Auch Sie wird das Thema weiterhin beschäftigen. Es ist schön, dass wir das gemeinsam heute behandeln konnten. – Auf Wiedersehen und vielen Dank.

gez. Oliver Keymis
Vorsitzender

Anlage

21.02.2019/22.02.2019

75

Anhörung von Sachverständigen
gemeinsame Sitzung
des Ausschusses für Kultur und Medien und
des Ausschusses für Digitalisierung und Innovation

„Nordrhein-Westfalen zum Games-Standort Nummer 1 machen“

Antrag der Fraktion der CDU und der Fraktion der FDP, Drucksache 17/3578

am Donnerstag, dem 07.02.2019
16.00 Uhr, Raum E 3 D 01

Tableau

eingeladen	Redner/-in Weitere Teilnehmer/-innen	Stellungnahme
Professor Dr. Gundolf Freyermuth Institutsdirektor Cologne Game Lab Köln	Prof. Dr. Gundolf Freyermuth Prof. Odile Limpach	17/1125
Benedikt Grindel Vorstandssprecher games.nrw e.V. Düsseldorf	Benedikt Grindel Karsten Lehmann	17/1121
Professor Björn Bartholdy Institutsdirektor Cologne Game Lab Technische Hochschule Köln Köln	Prof. Björn Bartholdy	17/1150
Maren Schulz game – Verband der deutschen Games- Branche e.V. Berlin	Maren Schulz	17/1149
Thomas Friedmann Managing Director Funatics Software GmbH Schermbeck	Thomas Friedmann	17/1127
Dieter Schoeller Geschäftsführer Headup GmbH Düren	Dieter Schoeller	17/1117
ESBD – eSport-Bund Deutschland e.V. Berlin	Christopher Flato	