



„Nordrhein-Westfalen zum Games-Standort Nr. 1 machen“

Schriftliche Stellungnahme für die Anhörung von Sachverständigen Sitzung des Ausschusses für Kultur und Medien

am Donnerstag, 7.2.2019

durch **games.nrw e.V.** Benedikt Grindel
Vorstandssprecher benedikt.grindel@ubisoft.com

1. Zusammenfassung

Die Games-Branche ist der Wachstumstreiber in der Medienbranche. Bis 2021 wird ein weltweites Umsatzwachstum von über 30% auf 157,5 Mrd. € prognostiziert¹. Deutschland spielt als Absatzmarkt (> 4 Mrd. €, #5 weltweit)² und als Event-Standort (gamescom) eine herausragende Rolle. Im Bereich der Arbeitsplätze in der Games-Branche, die vor allem im Bereich der Entwicklung weiter entstehen werden, liegt Deutschland hingegen auf den hinteren Plätzen. Nur 5,4 % der in Deutschland gespielten Produkte wurden 2017 in Deutschland entwickelt³; bei den aufmerksamkeitsstarken Blockbustern sind es noch einmal deutlich weniger.

Für die Nachhaltigkeit der Zukunftsbranche Games sind fest in der Region verwurzelte Entwickler das Fundament. Wir als games.nrw e.V. sind davon überzeugt, dass wir in Deutschland Potenzial haben, den Rückstand in diesem Bereich aufzuholen. Zahlreiche Initiativen – sowohl auf Landes- als auch auf Bundesebene – zeigen, dass dieses Potenzial von der Politik erkannt wird. NRW hat hier in den letzten Monaten Tempo aufgenommen.

Die wichtigste Ressource auf dem Weg zur Nummer 1 in Deutschland (kurzfristig) und Europa (mittelfristig) sind die Mitarbeiter. Die Branche in NRW hat – wie in ganz Deutschland – zu wenig erfahrene Mitarbeiter, um das notwendige Wachstum zu stemmen. Der Anbieter Ubisoft Blue Byte hat über 50% der im vergangenen Jahr eingestellten Mitarbeiter aus dem Ausland rekrutiert. Daher muss einerseits weiter stark in Ausbildung investiert und andererseits die Attraktivität für Expatriates ausgebaut werden.

1 Newzoo Market Research, 2018

2 Global Games Market Report 2018, Newzoo

3 game Bundesverband Infografik, 2018



Wir sind in Nordrhein-Westfalen auf einem guten Weg, der aber gerade erst begonnen hat. Die neue Förderrichtlinie und die Initiative zur Gründung eines Games-Kompetenzzentrums setzen in Deutschland Maßstäbe und sie können dazu beitragen, dass wir auch international weiter aufholen, wenn sie konsequent umgesetzt und, wo notwendig, weiter verbessert werden.

2. NRW als Games-Standort Nummer 1 – was heißt das?

Kriterium 1: Arbeitsplätze

Die Schaffung von Arbeitsplätzen im Bereich der Entwicklung ist aus unserer Sicht das wichtigste Kriterium für die Etablierung der Branche in NRW.

Kriterium 2: Regionale Cluster

Ein starkes Cluster in der Metropolregion Rhein-Ruhr muss aus unserer Sicht der Kern der Games-Branche in NRW sein, ergänzt mit kleineren Clustern in anderen Regionen von NRW (Ostwestfalen, Nordwestfalen, Region Aachen, ...).

Kriterium 3: Leuchtturmprojekte

Für die internationale Sichtbarkeit ist die Existenz von Leuchtturmprojekten essenziell. Die Strahlkraft von Spielen und Firmen aus NRW muss deutlich erhöht werden. Aktuell gibt es mit der gamescom, der ESL und Ubisoft Blue Byte drei Leuchttürme. Das ist zu wenig: Wir benötigen mehr Unternehmen und Akteure, die für NRW als Standort weltweit Werbeträger sind.

3. Maßnahmen

3.1. Förderung: NRW-Förderung etablieren und bedarfsgerecht iterieren

Wir begrüßen die neue Leitlinie zur Förderung von Computer- und Videospiele. Mit dem Inkrafttreten der NRW-Förderung für Konzepte, Prototypen und Produktion erwarten wir einen nachhaltigen Effekt für die Branche im Land. Legt man die Rahmenbedingungen für die Games-Branche zugrunde, ist NRW damit aktuell die Nummer 1 in Deutschland. Das müssen wir halten und ausbauen.

3.2. Entwickeln der Cluster

Als Flächenland steht NRW vor der Herausforderung unterschiedliche regionale Zentren zu haben. Wie viele Cluster im Land bestehen? Wie sind sie jeweils definiert? Wie kann eine übergeordnete Klammer für das Land aussehen, um die Einzelzentren im Sinne einer Gesamtstrategie zusammenzuführen?

Erfolgreiche Cluster zeichnen sich durch einen vitalen Branchenmix aus StartUps, unabhängigen Entwicklern („Indies“) und großen Entwicklungsstudios aus.

Marktakteure wie Publisher, Zulieferer für Technologie (Middleware), Dienstleister für spezifische Services (Lokalisierung, Brandmarketing, ...) sind hier ebenso zu finden wie auf die Branche ausgerichtete Ausbildungsgänge und Institute an hiesigen Universitäten und Hochschulen.

Darüber hinaus zeichnen sich derartige Hubs als Eventschauplatz (Messen, Konferenzen, Festivals) und Trendsetter für die Populär- und Subkultur aus (eSports, Medienkunst, ...). Aus unserer Sicht muss die Metropolregion Rhein-Ruhr das wichtigste und größte Cluster mit internationaler Strahlkraft werden. Dabei ist es wichtig, dass die gesamte Region gemeinsam agiert.

3.3. Ausbildung: Hochschulen und duale Ausbildung

Die Ausbildung des Nachwuchses ist für die nachhaltige Entwicklung der Branche von herausragender Bedeutung.

In der akademischen Ausbildung (sowohl auf Universitäts- als auch auf Hochschuleseite) besitzen zahlreiche Fakultäten, Studiengänge und Institute in NRW hohe Relevanz für die Games-Branche, z.B. in der (Angewandten) Informatik und dem Mediendesign. Einige dieser Akteure integrieren Gamesrelevante Inhalte in ihr Curriculum, ohne dass dies aus der Studiengangsbezeichnung ersichtlich ist.

Wir benötigen neben Leuchtturm-Fakultäten wie dem Cologne Game Lab einen breiten Ausbau an allen Hochschulen und im Bereich der dualen Ausbildung. Im Einzelnen:

- Akademische Lehre flächendeckend stärken
 - Leuchttürme ausbauen wie TH Köln (Cologne Game Lab), Universität Duisburg-Essen (Entertainment Computing) ○ Games-relevante Studiengänge/Fakultäten unterstützen, wie an der TU Dortmund (Informatik), Universität Münster (Informatik), HS Düsseldorf (Design, Medieninformatik), HS Rhein-Waal (Digital Media, Usability, ...), HS Bonn Rhein-Sieg (Visual Computing & Games Technology), etc.
 - Ausbildung an Kunsthochschulen (Bildende Künste) durch digitale Angebote ergänzen und konventionelle Muster überwinden
 - Finanzielle Ausstattung stärken ○ Mehr Dozenten
 - Aktuelle Hard- und Software (regelmäßige Upgrades sind essenziell)
 - Gestaltung & Informatik in speziellen Angeboten & Projekten fachbereichsübergreifend zusammenführen
 - Entrepreneurship für Designer und Informatiker Branchenbezogen stärken
 - Ausgründungen mit Inkubations- und Akzeleration-Programmen unterstützen
 - Kontakt zwischen Fakultäten und Industrie stärken (Beiratsfunktionen), Förderung von Veranstaltungsformaten

- Duale Ausbildung (IHK) ○ Digitale und Games-Inhalte in Ausbildungsberufe bringen (Fachinformatiker, Mediengestalter, ...) und Zeitfenster für die Modifizierung von Abschlüssen/Rahmenausbildungsplan konsequent nutzen
- Schule
 - Games als Teil der Medienbildung und zur Erlangung von Medienkompetenz für Schüler, Lehrerschaft und Eltern fest integrieren

3.4. Ansiedlung: Internationale Studios in die Metropolregion Rhein-Ruhr holen und Neugründungen fördern

Mehr Leuchttürme bedeutet:

- mehr international erfolgreiche Unternehmen
- mehr aus NRW für den Weltmarkt entwickelte und weltweit erfolgreiche Spiele

Um das zu ermöglichen, müssen

- die Bemühungen, große internationale Unternehmen in die Region zu holen, weiter verstärkt werden.
- Neugründungen weiter gefördert werden. In einer dynamischen Industrie wie der Games-Branche gibt es immer wieder Unternehmen, die sehr schnell wachsen und zu relevanten Marktteilnehmern werden.

3.5. Events: gamescom, devcom und DEP in NRW halten

Wir haben in NRW Events mit nationaler und internationaler Bedeutung. Diese Events geben uns als Branche in NRW die Möglichkeit, uns zu präsentieren. Das müssen wir in Zukunft noch besser nutzen – und es ist wichtig, dass diese Events dazu in NRW bleiben.

- gamescom als größte internationale Messe für Games in NRW halten und konsequent weiterentwickeln, gamescom-Kongress klar positionieren
- devcom gut mit der gamescom verzahnen und zur wichtigsten Entwickler-Konferenz in Europa machen
- Deutschen Entwickler Preis (DEP) als einen der ältesten und wichtigsten Preise der Branche modernisieren und öffentlichkeitswirksam vermarkten

3.6. Games-Kompetenzzentrum aufbauen

Das geplante Games-Kompetenzzentrum soll die Entwicklung der Branche nachhaltig nach vorne bringen. Das Kompetenzzentrum muss einerseits ein zentraler Punkt der Branche selbst sein und das „Ökosystem Games“ in NRW voranbringen, andererseits den Transfer von Games-Erfahrungen (Gamification, UX, Produktionsmethoden, Business-Modelle, Digitalisierung) in andere Branchen im Industrieland NRW ermöglichen.

3.7. eSports-Rahmenbedingungen verbessern

Die Rahmenbedingungen für eSports als Trendbereich müssen verbessert werden. NRW sollte vorangehen und eSports als Sport anerkennen. Dies eröffnet Chancen insbesondere für die Jugendarbeit und das Ehrenamt im hiesigen Breiten- bzw. Vereinssport.

3.8. Bundesebene

Wir befürworten die NRW-initiativen auf der Bundesebene:

- Bundesförderung (DGF) erfolgreich einführen
 - Die Bundesförderung ist für die Förderlandschaft eine wichtige Säule, die sich mit der Landesförderung ergänzt.
 - Um einen nachhaltigen Effekt zu generieren, sollte sie sich in ihren Grundzügen am Vorschlag des game-Verbandes orientieren
- Jugendschutz
 - Der Jugendmedienschutz muss an das digitale Zeitalter und heutigen Medienkonsum angepasst werden (s. game-VerbandForderung)

3.9. Statistische Erhebungen und Branchenstudie

Um den Status Quo und die Leistungsfähigkeit der Branchen nachhaltig zu evaluieren, brauchen wir eine eigenständige Erhebung der Wirtschaftsdaten der Games-Branche (unabhängig vom allgemeinen Softwarebereich).

Die angekündigte Unterstützung der Studie zur Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland von Oliver Castendyk und Jörg MüllerLietzkow, die regelmäßig die Daten des deutschen Marktes erfassen und analysieren soll, ist ein guter Schritt.

3.10. Internationales Benchmarking

Damit NRW als Games-Standort an internationaler Strahlkraft gewinnt, ist es unerlässlich, die Best Practices anderer Regionen in Europa und weltweit zu identifizieren und in Hinsicht auf ihre Übertragbarkeit in NRW zu analysieren.

