

20.06.2018

## Antwort

der Landesregierung

auf die Kleine Anfrage 1074 vom 24. Mai 2018  
des Abgeordneten Matthi Bolte-Richter BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN  
Drucksache 17/2688

### **Kleine Anfrage an die Landesregierung zum ersten Games-Gipfel des Ministerpräsidenten**

#### ***Vorbemerkung der Kleinen Anfrage***

Games sind ein stetig wachsender Markt. Allein in Deutschland betrug der Umsatz im vergangenen Jahr rund 3 Mrd. Euro. Rund ein Siebtel der deutschen Spielehersteller haben ihren Sitz in Nordrhein-Westfalen, darunter auch führende Akteure der Branche. Mit der Gamescom findet jedes Jahr die größte Computerspielemesse der Welt in Köln statt. Insgesamt scheinen die Bedingungen für die Branche in Nordrhein-Westfalen gut zu sein und dennoch steht NRW im innerdeutschen Vergleich hinter Berlin, Hamburg und München an.

Am 9. Mai führte der Ministerpräsident einen sogenannten „Games-Gipfel“ durch. Die Landesregierung teilte zwar in ihrer Pressemitteilung vom 09.05. mit, dass der Ministerpräsident mit 30 Vertreterinnen und Vertretern von Unternehmen, Institutionen und Hochschulen gesprochen habe, führte diese jedoch nicht im Einzelnen auf. Ebenso wurde bezüglich der Inhalte der Beratungen lediglich die Projekte des schwarz-gelben Koalitionsvertrags vorgestellt.

**Der Ministerpräsident** hat die Kleine Anfrage 1074 mit Schreiben vom 15. Juni 2018 namens der Landesregierung im Einvernehmen mit dem Minister für Wirtschaft, Innovation, Digitalisierung und Energie und der Ministerin für Umwelt, Landwirtschaft, Natur- und Verbraucherschutz beantwortet.

- 1. Wer wurde zum „Games-Gipfel“ des Ministerpräsidenten eingeladen? (bitte einzeln namentlich und mit Institution aufführen und kenntlich machen, wer der Einladung gefolgt ist)**

Datum des Originals: 15.06.2018/Ausgegeben: 25.06.2018

**2. *In Nordrhein-Westfalen sitzen rund 100 Unternehmen der Games-Branche. Hinzu kommen noch Hochschulen, Verbände, etc. Auf Grundlage welcher Kriterien wurde die Einladungsliste zusammengestellt?***

Die Fragen werden aufgrund des Sachzusammenhangs gebündelt beantwortet.

Zum Games-Gipfel wurden Branchenvertreterinnen und -vertreter aus Unternehmen, Verbänden, Institutionen und Hochschulen eingeladen. Die eingeladenen Personen verfügen aufgrund ihrer Funktion, Erfahrung bzw. ihres Engagements über eingehende Kenntnisse des Games-Standortes Nordrhein-Westfalen und darüber hinaus. Insgesamt wurden

33 Personen eingeladen, von denen drei nicht teilnehmen konnten. Eine Übersicht der Teilnehmenden befindet sich in Anlage 1.

**3. *Welche konkreten Maßnahmen wurden auf dem Games-Gipfel beschlossen? (Bitte einzeln danach auflisten, an wen sich die Maßnahmen richten und wann sie jeweils umgesetzt werden sollen)***

**4. *Welche konkreten Maßnahmen wurden insbesondere vereinbart hinsichtlich der Förderpolitik insgesamt, der Förderung von Start-ups im Bereich Games sowie zur Stärkung des Verbraucher- und Datenschutzes im Bereich Games?***

Wegen des inhaltlichen Zusammenhangs werden die Fragen 3 und 4 zusammen beantwortet.

Die Landesregierung hat sich zum Ziel gesetzt, die Rahmenbedingungen für die Games-Branche spürbar zu verbessern. In einem ersten Schritt wurde die Förderung für Computer- und Videospiele bei der Film- und Medienstiftung NRW im Rahmen des Programms „Digitale Inhalte“ in diesem Jahr von 1 Million Euro auf 1,5 Millionen Euro erhöht.

Ziel des ersten Games-Gipfels war es, einen strukturierten Dialog zwischen der Games-Branche und der Landesregierung zu initialisieren und zunächst eine Bestandsaufnahme vorzunehmen, welche Aspekte aus Sicht der Akteure mit Blick auf die Weiterentwicklung des Games-Standortes Nordrhein-Westfalen von besonderer Bedeutung sind. Aus Branchenkreisen wurde unter anderem kritisiert, dass die Vorgängerregierung in Nordrhein-Westfalen sich im Gegensatz zu anderen Bundesländern nicht bei der bundesweiten Grundlagen-Studie zum Gamesmarkt in Deutschland engagiert habe.

Aus Sicht aller Beteiligten ist es sinnvoll, die Kräfte aus Politik und Branche zu bündeln und gemeinsam daran zu arbeiten, den Gamesstandort Nordrhein-Westfalen weiterzuentwickeln. Die Vereinbarung, künftig jährlich einen Games-Gipfel durchzuführen, unterstreicht diesen Ansatz. Vor diesem Hintergrund begrüße ich die große Resonanz auf den ersten Games-Gipfel und den konstruktiven Dialog, der im kommenden Jahr fortgeführt und ausgeweitet werden soll.

Zentrale Themen und Ergebnisse des Austauschs waren:

- Grundlagenstudie zum Gamesmarkt in Deutschland: Die Landesregierung hat ihre Unterstützung bei einer Neuauflage der Studie signalisiert.
- Games-Förderung auf Bundesebene: Der Sachstand zum durch die Bundesregierung geplanten Games-Fonds wurde vorgestellt und seine Bedeutung mit Blick auf die Games-Branche in Nordrhein-Westfalen erörtert.

- Games-Förderung in Nordrhein-Westfalen: Mit einer neuen Games-Förderrichtlinie NRW soll die Förderung der Film- und Medienstiftung NRW zu einer Produktionsförderung ausgeweitet werden. Diese Förderrichtlinie befindet sich aktuell bereits in Arbeit. Mit den erhöhten Landesmitteln zur Förderung von Games durch die Film- und Medienstiftung NRW wurde bereits ein erster wichtiger und von den Branchenakteuren einhellig begrüßter Schritt unternommen.
- Kompetenzzentrum Games in NRW: Das Land Nordrhein-Westfalen hat hierzu eine Machbarkeitsstudie gefördert. Erste konzeptionelle Eckpunkte wurden besprochen. Unter Verweis auf das in der Koalitionsvereinbarung benannte Exzellenz-Startup-Center mit Schwerpunkt Unterhaltungssoftware/Games wurde seitens der Landesregierung bekräftigt, dass sie die Einschätzung der Branche eines Bedarfs an einem Gründungs- und Wachstumsnetzwerk zwischen Startups, Unternehmen, Bildungs- und Forschungseinrichtungen sowie Verbänden der Games-Branche teilt.
- Kontaktstellen für die Branche: Die Vernetzung und Sichtbarkeit der Branche durch das Mediennetzwerk.NRW soll ausgebaut werden.
- Aus- und Fortbildung für die Games-Wirtschaft an den Hochschulen: Neue, praxisorientierte Angebote wie z.B. der mit Unterstützung aus Landesmitteln entwickelte Master-Studiengang 3D Animation in Film und Games von Internationaler Filmschule Köln und Cologne Game Lab treffen allseits auf großen Zuspruch.

#### **5. Welche Kosten verursachte der „Games-Gipfel“?**

Die Kosten für den Games-Gipfel belaufen sich auf 705,46 Euro.



## Anlage 1:

### Teilnehmende am Games-Gipfel NRW

Bartholdy, Prof. Björn	Professor für Media Design an der Technischen Hochschule Köln/ Cologne Game Lab, Vorstand games.nrw
Brauckmann, Johannes	Founder & Managing Director Cologne Game Haus
Dumont, Daniel	Studieleiter der Gaming Minds Studios GmbH, Vorstand games.nrw
Eberlei, Oliver	Geschäftsführer der Holocafé UG
Frantzen, Misti Lynn	Geschäftsführerin der Kaasa health GmbH
Freyermuth, Prof. Dr. Gundolf	Professor für Media and Game Studies an der Technischen Hochschule Köln/ Cologne Game Lab
Falk, Felix	Geschäftsführer des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.
Gehlen, Dennis	Geschäftsführer von TaKeTV e.K.
Grindel, Benedikt	Geschäftsführer der Ubisoft Blue Byte GmbH, Vorstand games.nrw
Hamma, Katharina C.	Geschäftsführerin der Koelnmesse GmbH
Hardy, Till	Referent für Förderung des Mediennetzwerk.NRW c/o Mediencluster NRW GmbH
Janulik, Kristin	Geschäftsführerin der KJ Consulting, Vorstand games.nrw
Kosche, Jens	Geschäftsführer der Electronic Arts GmbH, Vorstandsmitglied des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.
Kruse, Linda	Geschäftsführerin der the Good Evil GmbH, Stellvertretende Vorstandsvorsitzende des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.
Limpach, Prof. Odile	Professorin für Game Economics and Entrepreneurship an der TH Köln/Cologne Game Lab, Geschäftsführerin der SpielFabrique 360° UG
Masuch, Prof. Dr. Maic	Professor für Medieninformatik an der Universität Duisburg-Essen
Müller, Petra	Geschäftsführerin der Film- und Medienstiftung NRW GmbH
Müller-Lietzkow, Prof. Dr. Jörg	Professor für Medienökonomie und Medienmanagement an der Universität Paderborn
Pankratz, Björn	Project Director der Pluto 13 GmbH/Piranha Bytes
Pérez, Benjamin Cid	Gründer der Flying Sheep Studios GmbH
Pfiffer, Julia	Geschäftsführerin der astragon Entertainment GmbH
Pommer, Jan	Director Team & Federation Relations Turtle Entertainment GmbH
Reichart, Stephan	Geschäftsführer der Reichart Standort- & Projektentwicklung GmbH
Reichert, Ralf	CEO der Turtle Entertainment GmbH
Schoeller, Dieter	Geschäftsführer der Headup Games GmbH & Co. KG
Schulz, Maren	Leiterin Politische Kommunikation des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

---

Schulze, Juliane	Vorstandsmitglied der Media Deals UG
Suika, Andreas	Gründer/Developer Relations der Daedalic Entertainment GmbH
Wirsing, Ralf	Geschäftsführer der Ubisoft GmbH, Vorstandsvorsitzender des game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.
Winterberg, Sandra	Geschäftsführerin des Mediennetzwerk.NRW c/o Mediencluster NRW GmbH