

BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V.
Charlottenstr. 62
10117 Berlin
Telefon: 030 2408779-0
Fax: 030 2408779-11
E-Mail: office@biu-online.de
www.biu-online.de

Stellungnahme

zur öffentlichen Anhörung des Ausschusses für Kultur und Medien des Landtags Nordrhein-Westfalen zum Antrag der Fraktion der Piraten „Leistungsfähigkeit der deutschen Game Development Branche“ (16/9430, Neudruck)

19. Februar 2016

Als Verband der deutschen Computer- und Videospielebranche begrüßen wir, dass sich der Ausschuss für Kultur und Medien in der geplanten Anhörung dezidiert mit einigen sehr grundlegenden Problemen der Branche auseinandersetzt. Dies ist ein wichtiger erster Schritt, um die Rahmenbedingungen der Computer- und Videospielebranche nicht nur in Nordrhein-Westfalen, sondern deutschlandweit langfristig zu verbessern. Gerne kommen wir daher der Aufforderung nach und nehmen schriftlich zum vorliegenden Antrag Stellung.

Der BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. ist der Verband der deutschen Computer- und Videospieleindustrie. Seine 25 Mitglieder sind Entwickler, Publisher und Anbieter von digitalen Spielen und repräsentieren über 85 Prozent des deutschen Marktes. Der BIU ist Träger der gamescom. Darüber hinaus ist der BIU Gesellschafter der Freiwilligen Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware (USK) und der Stiftung Digitale Spielekultur sowie Mitausrichter des Deutschen Computerspielpreises. Als kompetenter Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen beantwortet der BIU alle Fragen rund um das Thema digitale Spiele.

Nordrhein-Westfalen zählt in Deutschland zu den führenden Standorten für Computer- und Videospiele, zahlreiche wichtige Akteure der Branche sind hier beheimatet. In Nordrhein-Westfalen sind sowohl Niederlassungen großer internationaler Unternehmen wie Electronic Arts und Ubisoft ansässig wie auch erfolgreiche deutsche Studios wie Blue Byte, Funatics und viele kleine Entwicklerteams. Das Mediencluster NRW hat in den vergangenen Jahren wichtige Arbeit geleistet, um die Branche zu vernetzen und insbesondere junge Entwicklerteams zu fördern. Darüber hinaus hat die Film- und Medienstiftung Nordrhein-Westfalen auch finanziell einen wichtigen Beitrag durch die Förderung einzelner Projekte geleistet. Mit der gamescom ist in Nordrhein-Westfalen das weltweit größte Event rund um digitale Spiele beheimatet. Jeden Sommer strömen rund eine halbe Millionen Menschen zu den zahlreichen gamescom-Events in der Domstadt. Die gamescom hat sich – auch dank der Unterstützung durch die Stadt Köln und das Land Nordrhein-Westfalen – sehr gut entwickelt. Im Jahr 2015 konnten wir einen neuerlichen Besucherrekord verzeichnen, insgesamt zog es 345.000 Menschen allein auf das Gelände der Koelnmesse. Dennoch bleibt festzustellen, dass weder Nordrhein-Westfalen noch Deutschland es bisher geschafft haben, sich international als attraktive Entwickler-Standorte einen Namen zu machen. Hierfür fehlt es an grundlegenden Voraussetzungen und einer dezidierten Förderung der Computer- und Videospieleindustrie.

1. Aktuelle Lage der Computer- und Videospielebranche in Deutschland

Der deutsche Markt für Computer- und Videospiele ist im Jahr 2014 um 11 Prozent gewachsen. Damit ist der deutsche Markt sowohl der größte innerhalb Europas als auch der sich am dynamischsten entwickelnde Medienmarkt in Deutschland insgesamt. Gleichzeitig ist der Anteil hiesiger Unternehmen am deutschen Markt für Computer- und Videospiele nur gering. Deutschland ist ein großer, wachsender Absatzmarkt für Computer- und Videospiele, jedoch nur ein kleiner Produktionsstandort. Hierzulande zählen rund 1.400 Unternehmen zur Computer- und Videospielebranche, 271 Unternehmen davon sind in Nordrhein-Westfalen angesiedelt. Vergangenes Jahr waren deutschlandweit in der Computer- und

Videospielbranche rund 12.700 Beschäftigte tätig, insgesamt sichert die Branche rund 30.200 Jobs. Insbesondere im sehr dynamischen Marktsegment der Mobile- und Onlinespiele sind einige deutsche Unternehmen weltweit erfolgreich. Manche von ihnen zählen zu den am schnellsten wachsenden Unternehmen der Digitalwirtschaft in ganz Europa. Im Verhältnis zum Gesamt-Markt für digitale Spiele ist das Segment der Spiele für Mobilgeräte sowie Online- und Browser Spiele allerdings trotz starken Wachstums nach wie vor vergleichsweise klein. Lediglich rund 35 Prozent aller Umsätze wurden 2014 in diesem Bereich erwirtschaftet. Der größte Umsatzanteil der Computer- und Videospielbranche wird mit sehr aufwendigen und somit kostenintensiven Produktionen für Spielekonsolen und den PC erzielt. In diesem hochpreisigen Marktsegment können nur wenige deutsche Unternehmen mit der internationalen Konkurrenz mithalten. Das verdeutlicht ein Blick auf die hierzulande meistverkauften Spieletitel. So befindet sich 2015 unter den 58 in Deutschland erfolgreichsten PC- und Konsolenspielen lediglich ein Titel, der hier entwickelt wurde. Hauptursache hierfür sind die im internationalen Vergleich deutlich zu geringen Entwicklungsbudgets. In den vergangenen Jahren sind die Entwicklungskosten für digitale Spiele rasant gestiegen. Die Entwicklung großer Blockbuster-Titel erfordert immer häufiger dreistellige Millionenetats. Damit sind Spieleentwicklungen häufig teurer als große Hollywood-Filmproduktionen und auch für Spiele auf dem Smartphone- und Tablet steigen die Entwicklungs- und Marketingkosten stetig an.

Deutsche Unternehmen haben es nicht nur im internationalen Wettbewerb schwer, sondern auch in ihrem Heimatmarkt. Dies zeigt ein Blick auf die hier erwirtschafteten Umsätze: Der Anteil deutscher Spielentwicklungen am Gesamtumsatz betrug 2014 nur noch 7 Prozent. Im Vergleich zu anderen Medienbranchen ist der Markt für Computer- und Videospiele stark internationalisiert. Spezifisch nationale bzw. national-kulturelle Kontexte übernehmen bei Computer- und Videospiele (im Vergleich zu anderen Medien wie beispielsweise Filmen) nur eine relativ geringe Rolle. Auch die Vertriebskanäle sind stark international ausgerichtet. Zudem gibt es für die Branche auch keine Möglichkeit, Inhalte gleichsam „gesichert“ zu verwerten, wie das bei Film und TV beispielsweise durch die öffentlich-rechtlichen Kanäle der Fall ist. Auch deswegen richten sich in Deutschland entwickelte Spiele fast immer an ein internationales Publikum.

Die Ursachen für diese schwierige Lage sind vielfältig. Eine wichtige Rolle spielt sicherlich, dass Deutschland das Medium der Computer- und Videospiele lange eher stiefmütterlich behandelt hat. Politik und Öffentlichkeit haben sich leidenschaftlich mit den Risiken einer exzessiven Nutzung von Computer- und Videospiele und mit Gewaltdarstellungen in Spielen auseinandergesetzt und darüber die Chancen des Mediums für die Gesellschaft und das wirtschaftliche Potential der Branche vernachlässigt.

Andere Länder hingegen haben bereits sehr frühzeitig die Potentiale dieser am dynamischsten wachsenden Medienbranche erkannt und die Branche strategisch und nachhaltig gefördert. So gibt es beispielsweise an den besonders erfolgreichen Standorten der Branche wie Kanada, Großbritannien oder auch Finnland dezidierte Förderinstrumente für die Entwicklung von Computer- und Videospiele. In Deutschland fehlt eine solche strategische Förderung bisher weitestgehend. Einziges dezidiertes Förderinstrument des Bundes für die Computer- und Videospielbranche ist der Deutsche Computerspielpreis. Finanzielle Förderung findet in Deutschland fast ausschließlich durch die Bundesländer statt. Zudem spürt die deutsche Branche die Folgen des Fachkräftemangels. Bisher gibt es

hierzulande zu wenig sehr gut ausgebildete Nachwuchskräfte, während die Einstellung internationaler Fachkräfte mit vielen Problemen behaftet ist.

2. Die NACE-Klassifikation: mangelhafte Abbildung der Computer- und Videospiegelbranche

Für statistische Zwecke werden Wirtschaftszweige anhand der von ihnen hergestellten Güter, also der Waren und Dienstleistungen, klassifiziert. Dies ist die Grundlage für vielfache politische und wirtschaftliche Bewertungen und Entscheidungen. Um eine internationale Vergleichbarkeit zu ermöglichen, beruhen die Wirtschaftszweigklassifikation größtenteils auf internationalen Vereinbarungen. Das harmonisierte System führt zu einer starken Verflechtung der verschiedenen Wirtschaftssystematiken. Die europäische NACE Rev. beruht wesentlich auf der ISIC Rev. 4 der Vereinten Nationen. Beide bilden Tätigkeiten bzw. Wirtschaftszweige ab. In Deutschland wurde wiederum die NACE Rev.2 auf nationaler Ebene mit der WZ 2008 umgesetzt. Derzeit ist die NACE Rev. 2 in Kraft, veröffentlicht mit der Verordnung (EG) 1893/2006 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 20. Dezember 2006. In dieser sind das „Verlegen von Computerspielen“ und die „Herstellung von Videospiegelgeräten“ erfasst, nicht jedoch die weiteren Wertschöpfungsstufen der Computer- und Videospiegelbranche, wie das „Entwickeln von Computer- und Videospiegeln“. Dadurch wird Wertschöpfung in diesen Bereichen in anderen Gewerke wie „Softwareanwendungen“ oder der Rubrik „Ateliers für Textil-, Schmuck-, Grafik- u. ä. Design“ erfasst.

In der Folge gibt es bisher in Deutschland keine umfassende wirtschaftliche Erfassung der Computer- und Videospiegelbranche. Dies wäre jedoch eine wichtige Grundlage, um die wachsende Wirtschaftskraft dieser Medienbranche aufzuzeigen.

3. Die Bewertung des vorliegenden Antrages

Der vorliegende Antrag ist ein wichtiger Impuls, sich dieser Problematik grundlegend zu widmen und beispielsweise über einen entsprechenden Antrag im Bundesrat eine deutsche Initiative zur Reform der NACE-Klassifikation anzustoßen. Dass von den Vorgaben der ISIC Rev. 4 der Vereinten Nationen abweichende Regelungen möglich sind, zeigt ein Blick nach Kanada. Dort gibt es eine abweichende, detailliertere Regelung. Bereits seit 2012 wird hier die Spielebranche eigenständig erfasst; differenziert wird dort zwischen Publishing sowie Design und Entwicklung. Diese Klassifizierung könnte auch Modell für eine Überarbeitung der NACE Rev. 2 sein.

Die Reform der NACE und WZ-Klassifikationen wird jedoch keinesfalls kurzfristig möglich sein, dies ist ein langwieriger und komplexer politischer Prozess. Sich allein diesem Problem zu widmen, greift zu kurz, will man die deutsche Computer- und Videospiegelbranche besser fördern. Unpassende statistische Klassifikationen sind nicht Ursache der Probleme der deutschen Computer- und Videospiegelbranche, sie sind eher ein Symptom.

Grundsätzlich ist festzuhalten, dass allein eine Betrachtung des Standortes Nordrhein-Westfalen in einer Studie nur sehr bedingt zielführend ist. Die Computer- und Videospiegelbranche ist besonders international ausgerichtet. Die Entwicklung eines Spiels allein für den deutschen Markt ist in aller Regel nicht rentabel. Deshalb sitzen die

Wettbewerber von Unternehmen in Nordrhein-Westfalen nicht in erster Linie in Hamburg oder Berlin, sondern beispielsweise in London, Helsinki, Montreal, Quebec oder Tokio. Um international als Standort sichtbar und erfolgreich aufzutreten und große internationale Entwicklungsbudgets nach Deutschland zu holen, ist es daher von großer Bedeutung, dass die Bundesländer noch stärker als bisher zusammenarbeiten. Einzelne Bundesländer werden in diesem harten internationalen Standortwettbewerb nicht bestehen können.

Um unabhängig von einer Reform der NACE-Klassifikation deutschlandweite, aussagekräftige Daten, auch über die Branche in einzelnen Regionen, zu erfassen, arbeitet der BIU aktuell mit Partnern wie dem Bundesministerium für Wirtschaft und Energie sowie der Kulturstaatsministerin daran, eine umfassende Branchenstudie zur Vermessung der Branche durchzuführen. Dabei sollen sowohl die deutsche Computer- und Videospielebranche als auch die Branchen der Länder untersucht werden. Der BIU erhofft sich für dieses Pionier-Vorhaben auch die Unterstützung Nordrhein-Westfalens. Eine solche Studie würde erstmalig einen deutschlandweiten Überblick über die Branche hierzulande liefern.

Die Computer- und Videospielebranche in Deutschland benötigt flächendeckend mehr Unterstützung, auch in Nordrhein-Westfalen. Eine bessere statistische Erfassung der Branche kann hier nur ein erster Schritt sein. Wenn Deutschland an der Entwicklung dieses Zukunftsmediums erfolgreich partizipieren will, ist es dringend erforderlich mutige neue Förderinstrumente zu implementieren. Ein Blick ins Ausland zeigt deutlich: Von einer substantiellen Produktionsförderung für die Computer- und Videospielebranche profitiert durch erhebliche Ausstrahlungseffekte der Standort insgesamt. Das gilt gleichermaßen für die Zentren der Computer- und Videospielebranche wie Nordrhein-Westfalen als auch Deutschland insgesamt.