



Landtag NRW

Zum Antrag der Fraktion der Piraten

Drucksache 16/9430

Im Rahmen der Anhörung am 25.2.2016

Per Mail am 18.2.2016

LANDTAG
NORDRHEIN-WESTFALEN
16. WAHLPERIODE

**STELLUNGNAHME
16/3491**

A12

**Fakultät für
Kulturwissenschaften**

**Institut für
Medienwissenschaften**

Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow
Medienökonomie und
Medienmanagement

Warburger Str. 100
33098 Paderborn

Fon 0 52 51. 60-3274
Mob 0178.5448978
E-Mail jml@mail.upb.de

Stellungnahme zum Antrag der Fraktion der Piraten

„Leistungsfähigkeit der deutschen Game Development Branche“

Jörg Müller-Lietzkow

Die Computer- und Videospieleindustrie ist wirtschaftlich gesehen eine 45 Jahre andauernde Erfolgsgeschichte – schaut man rein auf die Umsatzdaten. Global werden allein mit Software schätzungsweise über 85 Mrd. US-\$ erwirtschaftet (z. B. Daten von DFC-Intelligence 2016). Hinzu kommen Hardware, Onlinegebühren, In-Game-Advertising etc. Basierend auf vorliegenden Schätzungen kann man also gut und gerne von einem globalen Industrieumsatz von heute über 100 Mrd. US-\$ ausgehen, ohne damit induzierte Sekundärleistungen oder auch Derivate, wie z. B. durch spielerische Elemente unterfütterte Bildungsangebote in ihrem Marktvolumen erfasst zu haben.

Lange Zeit hat insbesondere auch die Computer-Hardwareindustrie vom großen Bedarf nach leistungsfähiger Spielehardware überproportional profitiert (z. B. spezifische Grafikkarten, Hochleistungsprozessoren etc.). Darüber hinaus gilt inzwischen, dass die Computer- und Videospieleindustrie nicht nur im Rahmen cross-medialer Nutzung „das Spiel zum Film“ liefert, sondern auch selber Initiator weiterer medialer Angebote geworden ist. Vor dem Hintergrund erscheint schon eine einfache Umsatzschätzung des durch die Computer- und Videospieleindustrie ausgelösten Umsatzes kaum vernünftig und eindeutig schätzbar.

Signifikant problematischer hingegen noch sind valide Branchendaten über die globale Beschäftigungssituation, die globalen Bruttoinlandswertschöpfungen, die beruflichen Anforderungsprofile etc. zu bekommen. Lediglich unsere (nicht veröffentlichte) Studie „*Wir in Europa*“ (für die Staatskanzlei NRW unter Minister Andreas Krautscheid; abgenommen durch den amtierenden Medienstaatssekretär Marc-Jan Eumann und in Auszügen auf der Gamescom 2010 und der GDC in San Francisco 2011 vorgestellt) hat erstmals 2010 den Versuch einer Systematisierung dieser Daten im nationalen Bundesländer- und internationalen Nationen-Vergleich (21 Nationen wurden berücksichtigt) vorzunehmen. Im Rahmen unserer Datenrecherchen zeigte sich vor allem, dass einerseits global im Rahmen der amtlichen statistischen Erfassung keine validen Daten vorgefunden werden konnten und die von den Lobbyverbänden der Industrie veröffentlichten Daten häufig international (vor allem in Asien und den Nordamerika) durch einen Bias geprägt waren.

Wir haben uns daraufhin mit eigenen Schätzungen auf Basis von veröffentlichten Unternehmensdaten, Stichproben und Sekundärstudien ein Bild gemacht. Eine zentrale Erkenntnis 2010 war, dass allein die Datenlage zu wenig Auskunft über die Branchenstrukturen gebracht hätte. Wir mussten darüber hinaus auf die Produktionsorganisation, die Produktions- und Distributionsprozesse, die Geschäftsmodelle und die globalen Konzernstrukturen schauen. Hierbei haben wir dann auf eine Studie für den Freistaat Thüringen aus 2006 (Müller-Lietzkow, Bouncken & Seufert 2006) zurückgegriffen und unser Strukturwissen über diese Produktionsprozesse und Geschäftsmodelle eingespeist. Es hat sich für uns geklärt, dass damit der Zusammenhang der ökonomischen (Roh-)Daten nur in Kombination mit der Verwertungslogik zu echter Erkenntnis führt.

Allerdings hatte sich allein schon in den Jahren von 2005 (Zeitpunkt der Datenerhebung der ersten Studie) bis 2010 (zweite Studie für NRW) der Markt sehr stark weiterentwickelt (u. a. sind die Handelsstrukturen durch digitale Distributionsmodelle und Onlinespiele verändert worden). Auch zeigte sich, dass das Branchenwachstum, lagen die wichtigsten Produktionszentren noch Mitte der 2000er Jahre in den USA und Japan, sich deutlich in Richtung anderer Spitzencluster verschoben hatte (u. a. Kanada, Deutschland und Südkorea). Daher haben wir erstens zusätzliche strukturierte Interviews mit Entwicklern und Anbietern auf globalen Konferenzen geführt und darüber hinaus eigene Daten über die Investitionsflüsse in die Branche aus diversen Datenbanken selber zusammengetragen. Allein in den fünf Jahren konnten wir signifikante Veränderungen nachweisen, die u.a. den Schluss zuließen, dass Politik an der Stelle deutlich flexibler und vor allem mehr an globalen Märkten ausgerichtet ihre Impulse geben müsste. Die bisherigen Förderprogramme sind eher auf kleine StartUps ausgerichtet. Dies kann zwar durchaus in einem kleinen Rahmen wirksam sein, wird aber nicht bei der hohen Branchendynamik im Normalfall die Branchengrößen von morgen entwickeln. Für uns zeigte sich, dass in dieser Phase vor allem die Attraktivität eines Standortes insbesondere auch von den Optionen für Risikokapitalgeber abhängig waren.

Heute, nochmals sechs Jahre später ist die Industrie noch stärker ausdifferenziert und durch den Smartphone und Tablet-Boom um eine weitere Hardwareplattformenebene erweitert

worden, sprich die Komplexität ist signifikant angestiegen, was eine saubere Datenerhebung an der Stelle nicht vereinfacht. Nicht nur die Geschäftsmodelle werden immer mehr durch die so genannten Free-to-Play Angebote dominiert, sondern auch die Plattformen, insbesondere die Kleinkonsolen von Sony und Nintendo sind unter Druck geraten. Deutschland hatte um 2010 herum eine globale Bedeutung im damals stark wachsenden Browsergames-Markt (zusammen mit Südkorea weltmarktführend). Diese Stellung konnte in den letzten Jahren nicht verteidigt werden. Dennoch wurde so viel Produktionswissen aufgebaut, dass heute auf international konkurrenzfähigem Niveau Produkte angeboten werden können.

Auch hat sich die Hochschullandschaft deutlich zugunsten der Games geöffnet. Die Angebote und auch die Forschung sind deutlich umfänglicher geworden. Allerdings hat bisher keine Studie nachgewiesen, dass dies in Deutschland die Effekte gehabt hat, die wir in unserer Studie 2010 für andere Regionen der Welt nachweisen konnten, nämlich eine regionale Potenzialaktivierung und ein Wachstum der Anbieter vor Ort. Insbesondere für Nordamerika konnten wir diesen Effekt nachweisen.

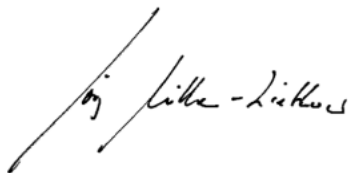
Anhand dieser Zeilen soll skizziert werden, dass der Antrag der Piraten durchaus schlüssig ist, aber eigentlich zu stark einer typisch deutschen Arbeitslogik bzw. deren Erfassung entspricht (z. B. die Messung von Arbeitsstunden). Das internationale Branchenwissen bzw. deren Verfahren sind hier deutlich anders geprägt. Z. B. misst man die Arbeitsleistung von Künstlern eben nicht in Stunden, sondern es geht um Design. Ähnliches gilt für das Gamedesign, die Musik etc. Der Aufbau der von den Piraten angedachten (regelmäßigen) Erfassung sollte also nach meiner Auffassung branchenspezifischer verlaufen. Eine NACE-Anpassung ist vielleicht politisch interessant, aber wenig aussagekräftig. Neben der Erhebung der Strukturdaten muss daher auch eine Erhebung der Wirkmechanismen, bei regelmäßiger dynamische Anpassung erfolgen, will man diese Daten unter kultur- und wirtschaftspolitischen Aspekten fruchtbar machen.

Lassen Sie mich noch ein weiteres Beispiel machen, welches an der Stelle vielleicht die Komplexität besser illustriert. Sieht man die Finanzierungen von Content (also Spielen) und sieht man die Finanzierungen von Technologien (z. B. Game-Engines), sind dies beides Investitionen innerhalb der Industrie. Aber während lange Zeit die Publisher die Developer vorfinanziert haben hat sich diese Logik aufgelöst. Heute ist es weit komplexer geworden „Inhalte“ zu finanzieren, wohingegen Technologie zumindest gute Chancen auf Finanzierungsmöglichkeiten außerhalb der alten Logik hat. Doch – und darin liegt das Problem – wenn ich die Technologien dann nicht anwenden kann, macht das wenig Sinn. Damit ist gemeint, dass z. B. die im Rahmen des Antrags geforderten Kennzahlen zur Finanzierung / Investition erst dann valide und verwertbar werden, wenn man diese in Abgleich mit dem tatsächlichen Output bringen kann.

Zusammengefasst begrüße ich den Antrag der Piraten und würde mich sehr freuen, wenn eine entsprechende Studie (per Ausschreibung) inklusive eines anhängigen Fortschreibungsverfahrens in Auftrag gegeben würde, allerdings eben nicht nur unter dem Aspekt der Erstellung eines Kennzahlensystems und einem Fokus auf das NRW, sondern wie oben beschrie-

ben deutlich erweitert. Viel mehr würde es Sinn machen diese Studie anders auszurichten und dann, wie wir 2010 nachgewiesen haben, dennoch auch eine Länderkomponente beinhalten. Auf dieser Basis könnten tatsächliche Vorteile auch im Rahmen dieser global in virtuellen Teams produzierenden Branche effektiver und nachhaltiger genutzt werden. Auch würden Förderkonzepte von Ländern und z. T. Städten anders als bisher zielgerichteter strukturiert werden können. Außerdem wäre zu erwarten, dass unter gewissen Umständen auch ausländische Investoren ein deutlich größeres Interesse entwickeln könnten, seien es nun zukünftige Standortentscheidungen der Branchengiganten oder auch die Investitionen in neue Unternehmen, wenn man sich von der reinen Förderlogik löst und auch über (temporäre) Gewinnsteuervorteile nachdenken würde, die international Standard sind (Nordamerika, Singapur, Korea).

Paderborn, 18.2.2016

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Jörg Lichte-Lichten'. The signature is written in a cursive style with a large initial 'J'.