

dieser Stelle noch einmal auf einzelne Aspekte eingehen.

Wir haben in den letzten Jahren häufiger zusammengesessen, auch auf Ihre Einladung hin, und über die Weiterentwicklung des Glücksspielstaatsvertrags beraten. Deshalb weiß ich, dass Ihnen an der Seriosität von Anbietern viel gelegen ist.

Wenn man die Alternative im faktischen Wettbewerb sieht – schauen Sie sich einmal an, was so alles stattfindet in Zockerbuden und Hinterzimmern von Internetcafés und anderer Gastronomie, wo es wahrscheinlich nicht nur um das Glücksspiel geht, zumindest in vielen Großstädten nicht –, dann erkennt man schon den Wert des Erhalts der Strukturen von West-Lotto, wo ja am Ende des Tages auch die Destinations zum Zug kommen.

Ich bitte Sie, das genauso zu berücksichtigen wie das, was Sie und andere Mitglieder der Landesregierung die letzten Jahre hier im Landtag in puncto leistungsgerechter Entlohnung vorgetragen haben.

Seit einem Jahrzehnt hat trotz belegbar drastisch gestiegener Kosten hier keine Anpassung stattgefunden. Es gab viele Reden dieser Regierung zum Wert von Erwerbsarbeit und dazu, dass derjenige, der fleißig arbeitet, am Ende des Tages auch den entsprechenden Lohn dafür haben soll.

Ich glaube, dass Sie die faktischen Entwicklungen jedenfalls nicht landesweit vollständig im Blick haben. Wenn man die privaten Vertriebsstrukturen haben will und nicht eine eigene staatliche WestLotto-Vertriebsstruktur aufbauen will: Wie wollen Sie dann auf die allgemeinen Entwicklungen konkret reagieren? Sehen Sie nicht die Probleme, die in vielen Einzelfällen tatsächlich vor Ort bestehen?

(Jochen Ott [SPD]: Das kommt doch alles in den Ausschuss! Was soll das? – Gegenruf von Stefan Zimkeit [SPD]: Nein, bitte nicht im Ausschuss!)

Franz-Josef Lersch-Mense, Minister für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien: Lieber Herr Abgeordneter Witzel, Sie haben die Probleme ja zumindest teilweise richtig beschrieben. Natürlich sind wir daran interessiert, auch weiterhin ein flächendeckendes Lottoannahmestellensystem zu erhalten. Aber wir können natürlich nicht die Augen davor verschließen, dass es auch im Bereich der staatlichen Lotterie, also von Lottoangeboten, einen zunehmenden Markt im Internet gibt, der von vielen Spielern genutzt wird.

Diese strukturellen Veränderungen – das werden Sie sicherlich auch so sehen – können und wollen wir nicht durch staatliche Interventionen verhindern.

(Stefan Zimkeit [SPD]: Herr Witzel schon!)

Das Problem der illegalen Angebote ist in der Tat, dass hier ein grauer Markt entstanden ist, der zur Stagnation der Umsätze der staatlichen Lotterien beigetragen hat. Diese Umsatzstagnation ist das eigentliche Problem der Lottogesellschaften – nicht eine angehobene Gebühr.

WestLotto hat trotzdem – das habe ich im Einzelnen geschildert – einseitig strukturelle Maßnahmen ergriffen, um die finanzielle Situation der Lottoannahmestellen zu verbessern oder zumindest zu stabilisieren.

Aber wir werden sicherlich in den Ausschussberatungen noch Gelegenheit haben, die strukturellen Probleme in diesem Sektor zu vertiefen und gemeinsam angemessene Lösungen zu finden, die der Erhaltung des staatlichen Lottomonopols dienen, für das Sie sich ja offenbar auch aussprechen. – Herzlichen Dank.

(Beifall von der SPD)

Vizepräsident Dr. Gerhard Papke: Vielen Dank, Herr Minister. – So weit Kurzintervention und Gegenrede.

Meine Damen und Herren, weitere Wortmeldungen zu TOP 9 liegen mir nicht vor. Ich schließe die Aussprache.

Wir kommen zur Abstimmung. Der Ältestenrat empfiehlt die **Überweisung des Antrags Drucksache 16/12358** an den **Haushalts- und Finanzausschuss**. Die abschließende Abstimmung soll dort in öffentlicher Sitzung erfolgen. Wer ist für diese Überweisungsempfehlung? – Gibt es Gegenstimmen? – Enthaltungen? – Das ist jeweils nicht der Fall. Damit ist die Überweisungsempfehlung angenommen.

Ich rufe auf:

10 Leistungsfähigkeit der deutschen Game Development Branche

Antrag
der Fraktion der PIRATEN
Drucksache 16/9430 – Neudruck

Beschlussempfehlung und Bericht
des Ausschusses
für Kultur und Medien
Drucksache 16/12385

Der Antrag der Piratenfraktion wurde gemäß § 82 Abs. 2 Buchstabe b) unserer Geschäftsordnung vom Plenum an den Ausschuss für Kultur und Medien überwiesen mit der Maßgabe, dass eine Aussprache und Abstimmung erst nach Vorlage einer Beschlussempfehlung erfolgt. Diese Beschlussempfehlung des Ausschusses für Kultur und Medien liegt nunmehr vor.

Deshalb können wir jetzt auch in die Aussprache eintreten, die ich hiermit eröffne, um Herrn Kollegen Schneider von der SPD-Fraktion als erstem Redner das Wort zu erteilen. Bitte schön.

René Schneider^{*)} (SPD): Vielen Dank. – Sehr geehrter Herr Präsident! Meine sehr geehrten Damen und Herren! Angesichts der vorgerückten Stunde und der nahenden Sommerpause möchte ich es heute kurz machen, obwohl das Thema „Game Development“ natürlich sehr wichtig ist und jederzeit unsere vollste Aufmerksamkeit genießt.

Deswegen lobe ich auch ausdrücklich die Absicht, die hinter dem Antrag der Piraten steht. Ihnen geht es – das unterstelle ich Ihnen einmal wohlwollend – um die positive Würdigung und Unterstützung einer Wirtschaftsbranche, die in Deutschland immerhin jährlich rund 3 Milliarden € umsetzt. – So weit, so gut.

Leider können wir jedoch Ihr Ansinnen, das in Ihrem Antrag zum Ausdruck kommt, nicht unterstützen. Dass wir als SPD-Fraktion nicht zustimmen werden, hat mindestens drei Gründe, die ich Ihnen kurz nennen möchte.

Erstens. Die Kritik, Deutschland und auch NRW verpassten einen Trend – das kommt in dem Antrag zum Ausdruck –, geht völlig fehl.

Eine repräsentative Umfrage des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware und der Gesellschaft für Konsumforschung stellte schon 2013 die Bedeutung NRWs in diesem Sektor fest. Ein nicht unbeträchtlicher Teil der Wertschöpfung wird in NRW durch hier ansässige Player wie Ubisoft Blue Byte oder Electronic Arts generiert.

Der Standort NRW, der momentan mit der Gamescom Cologne auch noch eine der wichtigsten internationalen Spielemessen beherbergt, tut einiges dafür, um diese Stellung im Wettbewerb zu halten und weiter auszubauen. Herr Minister Lersch-Mense wird dazu nachher sicherlich weitere Zahlen und Fakten liefern.

Schon den Grundtenor Ihrer Beschreibung der Ausgangslage, liebe Piraten, können wir also nicht teilen.

Zweitens. Sie fordern in Ihrem Antrag, wir sollten eine Studie erstellen, die die Leistungsfähigkeit der Branche in Nordrhein-Westfalen untersucht.

Diese Forderung halten wir schlicht für einen digitalen Anachronismus. Bei einer Branche, die in weltweiten Zusammenhängen funktioniert, bei der Programmierer auf der Suche nach immer neuen spannenden Gamesprojekten von Kontinent zu Kontinent wandern und es für viele digitale Nomaden überhaupt nicht darauf ankommt, wo sie ihre Laptops zur Arbeit aufklappen, wollen Sie eine Studie über die Game Development Branche zwischen Köln und Kleve, Bonn und Bielefeld.

Ich sage Ihnen: Das ist zu kurz gesprungen. Wir brauchen mindestens eine nationale Studie – schon um die Bundesländer untereinander vergleichen zu können. Doch Achtung: Die Sau wird nicht vom Wiegen fett. Nur, weil wir etwas messen, wird es nicht größer oder besser. Deshalb müssen wir weiter an der Förderung der Branche dranbleiben. Das tut die Landesregierung. Deshalb braucht es diesen Antrag nicht.

Drittens. Wir lehnen Ihren Antrag ab, weil ich lieber über einen Text sprechen würde, der frei von Partikularinteressen formuliert wurde. Ich bin zwar ein großer Freund von Creative-Commons-Lizenzen und der Idee, Inhalte frei verwenden, mixen und wieder veröffentlichen zu dürfen.

Bei Anträgen im Landtag bin ich da aber etwas vorsichtiger, zumal dann, wenn der Urheber am Ende nicht genannt wird. Um es deutlicher zu formulieren: Mich hat schon überrascht, wie freimütig sich ein Sachverständiger in der Anhörung darüber gefreut hat, dass seine Gedanken ganz explizit von der Piratenfraktion übernommen worden sind.

(Zuruf von den PIRATEN)

Das kann man machen, liebe Piraten. Aber dann nennt man auch klar Ross und Reiter und den Urheber. So etwas nennt man Transparenz. Es ist komisch, dass ich ausgerechnet Ihnen das erklären muss.

Mein Fazit: Die Absicht hinter dem Antrag ist ehrenwert. Wir haben dennoch gute Gründe, ihn in dieser Form abzulehnen. Die rot-grüne Landesregierung wird die Game Development Branche weiterhin unterstützen und fördern.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit. Schöne Ferien und natürlich ein herzliches Glück auf! – Danke schön.

(Beifall von der SPD und den GRÜNEN)

Vizepräsident Dr. Gerhard Papke: Vielen Dank, Herr Kollege Schneider. – Für die CDU-Fraktion erteile ich Herrn Kollegen Stein das Wort.

Robert Stein (CDU): Vielen Dank. – Herr Präsident! Liebe Kolleginnen und Kollegen! Liebe Zuschauer oder – in diesem Fall – lieber Zuschauer! Nordrhein-Westfalen ist dank großer internationaler Publisher wie Electronics Arts und einer ausgeprägten Entwicklerszene, welche auch das Rückgrat des hiesigen Games-Standorts in NRW bilden, für die Games-Branche von großer Bedeutung. Nicht umsonst runden die Gamescom in Köln als weltweit profiliertes Top Event der Videospielebranche und die Electronic Sports League – übrigens auch mit Sitz in Köln – dieses Bild des

bedeutenden Games-Standorts in Nordrhein-Westfalen ab.

Zudem kann unsere heimische Wirtschaft durch diese Nähe vom Transfer innovativer Games-Technologien wie etwa der Anwendung von Virtual-Reality-Brillen hin zu klassischen Industrien, Forschung und Medizin profitieren. Laut Berechnung des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware auf der Grundlage des GfK Consumer Panel und der GfK Entertainment wuchs der deutsche Markt für digitale Spiele in den Jahren 2014/2015 um 4,5 %.

Hierzu zählten neben den Käufen von Spielen auch der Vertrieb von Hardware wie Spielekonsolen und Handhelds sowie Mikrotransaktionen virtueller Güter, zum Beispiel in Form von In-App-Käufen.

Nichtsdestotrotz braucht die Branche unsere Unterstützung, um im internationalen Wettbewerb mit Hotspots der Spielebranche wie etwa Montreal in Kanada konkurrieren zu können. Daher ist es ausdrücklich zu begrüßen, dass Sie mit Ihrem Antrag auf die Situation der Games-Branche im Allgemeinen hinweisen.

Eine Studie zur Erfassung der Leistungsfähigkeit der nordrhein-westfälischen Spielentwicklungsbranche ist auch eine gute Idee. Die Anhörung zeigte zwar, dass Sie sich da vielleicht ein bisschen zu sehr im Klein-Klein verlieren und ein Kennzahlenset festlegen wollen, welches viel zu rigide Vorgaben im operativen Bereich einer Studie macht. Wie eine Studie ausgestaltet ist, muss nach unserer Auffassung Aufgabe von Forschung und Wissenschaft sein, nicht von Politik.

Gemäß unserer Auffassung wäre eine offenere Evaluation mit Sicherheit besser für das Ergebnis und würde sicherlich auch von den beteiligten Verbänden begrüßt werden.

Trotz unserer Kritik werden wir von der CDU-Fraktion diesem Antrag zustimmen, da er nicht nur in die richtige Richtung geht, sondern auch ein wichtiges Signal setzt. – Ich bedanke mich für Ihre Aufmerksamkeit und wünsche Ihnen eine schöne Sommerpause.

(Beifall von der CDU und den PIRATEN)

Vizepräsident Dr. Gerhard Papke: Vielen Dank, Herr Kollege Stein. – Für Bündnis 90/Die Grünen spricht Herr Kollege Abel.

Martin-Sebastian Abel (GRÜNE): Herr Präsident! Meine Damen und Herren! Nordrhein-Westfalen ist ein wichtiger Standort für die Games-Branche. 25 % der deutschen Unternehmen in diesem Bereich haben hier ihren Sitz, mittlerweile über 200 Firmen. Auch Weltmarktführer der Branche sind mit Niederlassungen in Nordrhein-Westfalen vertreten.

Ein Blick in die Marktdaten des Bundesverbandes Interaktive Unterhaltungssoftware zeigt die großen wirtschaftlichen Dimensionen. Wir haben es bei Spielen für Computer, Konsolen und Smartphones im ersten Halbjahr 2015 mit Umsatzsteigerungen von 3 % und einem Aufwuchs auf 534 Millionen € zu tun. Der Branchenverband geht davon aus, dass die Vorjahreszahlen mit immerhin 11 % Wachstum noch übertroffen werden. In diesen Beträgen sind noch nicht einmal die Umsätze mit den nichtmateriellen, also virtuellen, Gütern enthalten. Das Ganze ist also ein wichtiges Thema.

(Beifall von den GRÜNEN)

Games sind Entwicklungsfaktor für die gesamte IT-Wirtschaft. Gerade kleine und innovative Start-ups brauchen Unterstützung. Wir können stolz auf das sein, was hier in NRW von der Industrie läuft, aber auch auf die Förderkulisse.

Um das weiterzuführen, haben wir im Haushalt 2016 den Bereich Games noch zusätzlich gestärkt. Im Einzelplan 02 wurden 250.000 € zusätzlich für die Förderung der Computerspielbranche zur Verfügung gestellt.

Auch im Wissenschaftsbereich gab es wichtige Standortentscheidungen. Ich habe vor wenigen Wochen mit Kollegin Dr. Seidl das neue Cologne Game Lab an der TH Köln besichtigt. Man kann nur sagen: Aus Nordrhein-Westfalen kommen schon jetzt und wohl auch in Zukunft viele Talente. Wir sind Talentschmiede und gut vernetzt in der Welt – ein wichtiger Standortfaktor.

(Beifall von den GRÜNEN)

Meine Damen und Herren, den wesentlichen Anteil an der Anschubfinanzierung machen in Deutschland immer noch private Geldgeber aus; das muss man auch betonen. Als Düsseldorfer Abgeordneter fand ich es schon bemerkenswert, dass Großkonzerne wie zum Beispiel die Metro mit ihrem Accelerator-Programm mehrere Hundert Start-ups nicht nur kontaktiert hat, sondern auch regelmäßig zu Wettbewerben einlädt, die Besten prämiiert und dann fördert. Das ist auch eine wichtige Säule und darf nicht zu kurz kommen.

Alles das macht der Antrag der Piratenfraktion nicht zum Thema. Sie glauben, dass dieses Thema in einer Studie umfassend beleuchtet werden könnte. Sie sagen, es gäbe nicht genügend Datenmaterial.

Es gab zu diesem Thema schon eine Anhörung, an der ich als stellvertretendes Mitglied des Kultur- und Medienausschusses teilgenommen habe. Wir müssen sagen: Das ist nicht zielführend. Deswegen werden wir Ihren Antrag ablehnen.

Auch ich möchte Ihnen eine gute und erholsame Sommerpause wünschen. An dieser Stelle möchte

ich mich aber auch bei den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Häuser und des Landtags bedanken. Meine Damen und Herren, wir schätzen Ihre Arbeit sehr wert. Ich wünsche Ihnen allen eine erholsame Sommerpause. – Vielen Dank.

(Beifall von den GRÜNEN und der SPD)

Vizepräsident Dr. Gerhard Papke: Vielen Dank, Herr Kollege Abel. – Für die FDP-Fraktion spricht Herr Kollege Nückel.

Thomas Nückel (FDP): Sehr geehrter Herr Präsident! Meine sehr verehrten Damen und Herren! Geteilte Freude ist doppelte Freude. Sie sagen es zwar nicht direkt; aber ich glaube, alle Redner freuen sich gar nicht so sehr über die in wenigen Minuten beginnende Sommerpause ...

(Zuruf von den GRÜNEN: Auf Ihre Rede!)

– Nein, die liegt höchstwahrscheinlich etwas störend zwischen heute und dem Startschuss für die Gamescom, der Leistungsshow der internationalen, aber auch der deutschen Games-Branche. Sie findet in einem guten Monat statt, steht also schon wieder vor der Tür. Wenn Sie einmal wirklich volle Hallen sehen wollen, dann ist die Gamescom ein guter Tipp, glaube ich.

Vorfreude ist die schönste Freude. Es ist also ein guter Zeitpunkt, um diesen Antrag abzuschließen, den die Piraten im Umfeld der letzten Gamescom eingebracht haben. Zwar denke ich, dass die konkreten Vorschläge in diesem Antrag etwas dünn ausgefallen sind. Der Spieleinsatz war da etwas zu gering. Dennoch war es zumindest ein guter Punkt, dieses Thema in den Fokus zu rücken, um Computerspiele und die Situation der Branche etwas kritisch zu beleuchten.

Es geht dabei nicht nur um Zahlen. Computerspiele sind auch Treiber von Kultur und Kreativität. Erst vor Kurzem berichtete Deutschlandradio Kultur darüber, wie viel wichtiger Drehbuchautoren bei der Gestaltung der immer komplexer werdenden Spiele für die Geschichtsentwicklung der modernen Games werden. Der Beitrag trug übrigens den Titel „Literatur aus der Konsole“. Das sagt schon einiges.

Im Antrag selbst – um darauf zurückzukommen – vermisse ich ein wenig die konkreten politischen Vorschläge. Er ist etwas skizzenhaft. Eine Studie, wie angeregt, kann natürlich nie schaden. Aber als einziger Punkt ist das schon ein bisschen zu wenig.

Der Anhörung war zu entnehmen, dass Ihr Begehren, vieles zu messen oder in Statistiken zu überführen – zum Beispiel die Messung von Arbeitsstunden –, der typisch deutschen Arbeitslogik entspricht. Beispielsweise die Arbeitsleistung von Künstlern lässt sich schwierig in Stunden messen. Da geht es

um Design. Die Wissenschaft wird schon wissen, was forschungswürdig ist. Da sollte sich die Politik nicht zu sehr einmischen und etwas vorschreiben.

Der Überblick ist schon vorhanden, glaube ich. Die Branche ist gut aufgestellt, hat aber eine nicht so gute Basis im Lande, wie uns Rot-Grün das gerne glauben lassen will. Bei Besuchen von Unternehmen und Entwicklern zeigt man sich dort schon sehr besorgt darüber, dass internationale Verkaufsumsätze zwar auch in Deutschland steigen, aber der Absatz von Computerspielen heimischer Entwickler zeitgleich sinkt.

Games Lab in allen Ehren – aber das wird nicht reichen. Dadurch werden wir den Fachkräftemangel nun wirklich nicht beseitigen. In den Universitäten läuft da einfach etwas falsch. Darüber müssen wir auch reden.

Vor dem Hintergrund der, wie ich finde, fehlenden Gestaltungsvorschläge können wir dem Antrag heute leider nicht zustimmen und werden uns enthalten. – Vielen Dank.

(Beifall von der FDP)

Vizepräsident Dr. Gerhard Papke: Vielen Dank, Herr Kollege Nückel. – Für die Piratenfraktion spricht Herr Kollege Olejak.

Marc Olejak (PIRATEN): Sehr geehrter Herr Präsident! Sehr geehrte Damen und Herren! Liebe Zuschauerinnen, liebe Zuschauer! Liebe Gamerinnen, liebe Gamer! Sehr geehrter Herr Nückel, wir müssen gar nicht bis zur Gamescom warten. Wer Leute einfach einmal richtig in Action sehen will, fährt morgen in die Lanxess Arena und guckt sich die ESL One an. Von daher: The bomb has been planted.

(Zuruf von Thomas Nückel [FDP])

– Okay.

Ich konnte im Februar 2016 leider nicht an der Anhörung teilnehmen und bin heute auch nur stellvertretend für meine Kollegin Brand am Start. Nichtsdestotrotz: Im Kulturausschuss war ich ja anwesend, als wir das Thema diskutiert haben. Aus unserer Sicht fordern wir im Antrag immer noch das Richtige.

Denn wir brauchen eine Games-Statistik, und zwar nicht nur bundesweit, sondern tatsächlich für die einzelnen Länder – gerade auch hier in NRW. Eine Abstimmung zwischen den einzelnen Bundesländern in diesem Zusammenhang würde die Folge sein. Daher kann NRW aus unserer Sicht hier nach wie vor eine klare Vorreiterrolle übernehmen.

Diese Statistik sollte – das wurde gerade schon gesagt – in die Klassifikation eines Wirtschaftszweiges Game Development einfließen und so als Grundlage

für die Verwaltung und für Firmengründungen dienen, vielleicht auch für Finanzämter und steuerliche Geschichten. All dies könnte damit entsprechend ein- und zugeordnet werden.

Bis heute sind die einzelnen Arten von Künstlern und Künstlergruppierungen, die im Bereich Game Development mit verantwortlich sind, bis hin zu Bibliothekaren, die im Übrigen bei historischen Spielen sehr viel Archivarbeit leisten, so unterschiedlich eingeordnet, dass man letztlich keine zuverlässige Grundlage für mögliche Förderprojekte schaffen kann.

Ärgerlicherweise verpassen wir aus unserer Sicht hier in Nordrhein-Westfalen und auch in Deutschland weiterhin den Anschluss zu dem großen international ausgerichteten Markt und der gesamten Games-Branche, wenn wir nicht mit der Entwicklung durch heimische Developer einen entsprechend sicheren Boden schaffen.

(Zuruf von Matthi Bolte [GRÜNE])

– Herr Bolte, wenn Sie zwischendurch noch etwas sagen möchten, können Sie sich noch einmal melden. Das ist alles nicht das Thema.

Herr Nückel und Herr Stein haben gerade sehr schön ausgeführt – vielen Dank dafür –, dass Game Development sowohl in die Hochtechnologie als auch in die Kultur einzuordnen ist. Die Entwicklungen, die für die Wiedergabe von Spielen vonnöten sind, gehen über alle Bereiche hinweg.

Es gibt die sogenannten Serious Games. Das sind quasi Sachspiele – ich erwähnte es gerade schon –, die beispielsweise in der Lehre und in der Berufsbildung zur Anwendung kommen. Ein konkretes Beispiel ist im Übrigen eine deutsch-französische Kooperation – ein Firmenname wurde auch erwähnt –, nämlich „1914“, das im Zusammenhang mit dem Ersten Weltkrieg steht.

Hier ist definitiv ein enormes Potenzial vorhanden, welches erst voll ausgeschöpft werden kann, wenn auch die Developer selbst bürokratisch auf sicherem Boden agieren können, sich endlich als feste Branche mit festen Kennzahlen etablieren können und nicht mehr wie bisher in diesem Gemischtwarenladen, wie wir es schon einmal nannten, zwischen Software und Design versauern müssen.

Ganz konkret: Die Wirtschaftsdatenbanken erfassen die Games-Branche nicht richtig. Die Steuerbehörden erfassen die Games-Branche nicht richtig.

Die Games-Branche selber ist international ausgerichtet. Wenn wir hier keine sicheren Bedingungen schaffen, dann wird sie abwandern.

Es gibt eindeutig viel zu wenig Titel mit Blockbuster-Rang aus Deutschland. Das ist so gut wie nicht mehr vorhanden. Es gibt auch keinen deutschen Titel zum

Beispiel in der Liste der kulturell und künstlerisch bedeutenden Spieleliste des MoMA in New York, des Museums of Modern Art.

„Minecraft“ aus Schweden war sogar ein kleines Independent Game – mittlerweile nicht mehr; aber die haben das mal hingekriegt. Großartig! Da gibt es übrigens auch entsprechende Förderprogramme.

Was die Förderung angeht: Bayern und Berlin investieren gezielt deutlich mehr in die Games-Branche als das Gamescom-Land NRW.

Hier ist im Übrigen der Antrag aus dem Abgeordnetenhaus Berlin zur Förderung der Games-Branche und des E-Sports lobend zu erwähnen. Piraten, Grüne, SPD, CDU: Mein Gruß geht nach Berlin. Ihr kriegt das deutlich besser hin als das Land NRW.

(Beifall von den PIRATEN)

Auch wenn wir jetzt die ersten kleinen Slots an den Hochschulen haben – auch ich werde das weiter beobachten –: Es ist definitiv deutlich stärker ausbaufähig. Daher würde ich fast sagen: The bomb got defused.

Deswegen bleibt mir stellvertretend für alle Fraktionen abschließend, Ihnen allen eine schöne Sommerpause zu wünschen und mich persönlich bei der Landtagsverwaltung, dem Präsidium und allen externen Angestellten, die uns hier tagtäglich sozusagen über die Runden helfen, zu bedanken.

Vizepräsident Dr. Gerhard Papke: Ihr Slot geht zu Ende, Herr Kollege.

Marc Olejak (PIRATEN): Ich wünsche Ihnen eine schöne Sommerpause.

(Beifall von den PIRATEN)

Vizepräsident Dr. Gerhard Papke: Vielen Dank, Herr Kollege Olejak. – Für die Landesregierung spricht Herr Minister Lersch-Mense. Bitte schön.

Franz-Josef Lersch-Mense, Minister für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien: Herr Präsident! Meine Damen und Herren! Nordrhein-Westfalen hat seine Unterstützung für die Games-Branche in den letzten Jahren deutlich ausgebaut. In engem Austausch mit den Akteuren wurden Maßnahmen entwickelt, von denen die Branche kurz-, mittel- und langfristig profitiert.

Diese Maßnahmen der Landesregierung basieren auf drei zentralen Bausteinen: finanzielle Förderung, Investition in Fachkräfte und Ausbau der Vernetzung von jungen Unternehmen.

Herzstück der Games-Förderung in Nordrhein-Westfalen ist das Programm Digitale Inhalte der Film- und

Medienstiftung. Hier werden der Nachwuchs gefördert und junge Unternehmen gezielt unterstützt. Seit dem Start des Programms im Jahre 2011 wurden mehr als 70 Projekte mit insgesamt fast 3 Millionen € gefördert.

Aus der Branche wird immer wieder der Wunsch geäußert, auch größere Unternehmen unterstützen zu können. Deshalb haben wir im Förderwettbewerb CreateMedia.NRW auch etablierte Entwicklerstudios angesprochen. Diese stehen häufig in weltweiter Konkurrenz und vertreten den Medienstandort NRW auf der internationalen Bühne. Gleichzeitig schaffen sie viele Hundert Arbeitsplätze hier in Nordrhein-Westfalen.

Meine Damen und Herren, eine der besten Präsentationsplattformen für die neue Entwicklung auf dem Games-Markt findet – darauf ist hingewiesen worden – alljährlich in Köln statt. Die Gamescom, Europas größte und wichtigste Messe für interaktive Unterhaltungselektronik, versammelt Jahr für Jahr die weltweite Games-Branche in Nordrhein-Westfalen. Bis zu 350.000 Besucher kommen jedes Jahr zur Gamescom.

Über das Mediencluster NRW ist die Landesregierung hier seit vielen Jahren mit einem Stand vertreten und gibt jungen Games-Firmen die Möglichkeit, sich zu präsentieren und sich innerhalb der Branche zu vernetzen.

Der parallel stattfindende Gamescom-Kongress, den die Landesregierung gemeinsam mit der Stadt Köln unterstützt und den die Koelnmesse mit dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware ausgerichtet, ist mittlerweile ein fester Bestandteil der Messe.

(Beifall von Norbert Römer [SPD])

Hier werden die wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Möglichkeiten, die durch Games erzeugt werden, thematisiert.

Meine Damen und Herren, Computer- und Videospiele haben einen festen Platz in der Gesellschaft. Um diese Begeisterung gerade bei jungen Menschen aufzunehmen, war es uns wichtig, die Aus- und Weiterbildungsangebote für Spieleentwickler und Gamedesigner voranzubringen.

Deshalb sind der Ausbau des Cologne Games Lab der TH Köln und die räumliche Zusammenführung mit der internationalen filmschule köln und dem Mediengründerzentrum NRW erfolgt. Dort fördert man Kooperationen und gibt jungen Spieleentwicklerinnen und -entwicklern einen großen Freiraum bei der Entwicklung ihrer Kreativität.

Finanzielle Unterstützung, Fachkräfteausbildung und Vernetzung der jungen Unternehmen sind die zentralen Bausteine unserer Förderung für die Games-Branche. Diese Flexibilität in der Unterstützung gibt

uns die Chance, jederzeit dort, wo es erforderlich ist, neue Akzente zu setzen und auf die Bedürfnisse der Branche einzugehen.

Der Landesregierung ist es wichtig, diese Unterstützung noch passgenauer und zielgerichteter einzusetzen. Eine statistische Erfassung der Branche ist sicherlich sinnvoll, aber – auch da waren sich die Sachverständigen einig – nur dann, wenn dies auch bundesweit geschieht. Eine Untersuchung, die nur die NRW-Branche erfasst, greift eindeutig zu kurz.

Meine Damen und Herren, wir werden uns deshalb auf der Bundesebene und im Länderkreis dafür einsetzen, dass es eine solche bundesweite Erhebung und eine bundesweite Statistik geben wird.

Ich danke Ihnen für die Aufmerksamkeit und wünsche Ihnen ebenfalls eine schöne und erholsame Sommerpause. – Herzlichen Dank.

(Beifall von der SPD und den GRÜNEN)

Vizepräsident Dr. Gerhard Papke: Vielen Dank, Herr Minister Lersch-Mense. – Meine Kolleginnen und Kollegen, weitere Wortmeldungen liegen mir nicht vor. Ich schließe die Aussprache.

Wir kommen zur Abstimmung. Der Ausschuss für Kultur und Medien empfiehlt in Drucksache 16/12385, den Antrag Drucksache 16/9430 – Neudruck – abzulehnen. Wir kommen somit zur Abstimmung über den Antrag selbst und nicht über die Beschlussempfehlung. Wer ist für den Antrag der Piraten? – Das sind die Piratenfraktion und die CDU-Fraktion.

(Zurufe von der SPD: Oh!)

Wer stimmt gegen den Antrag der Piraten? – Das sind SPD und Bündnis 90/Die Grünen. Wer enthält sich der Stimme? – Das ist die FDP-Fraktion. Damit stelle ich fest, dass der **Antrag Drucksache 16/9430 – Neudruck – abgelehnt** ist.

Ich rufe auf:

11 Kunstwerke im Besitz der öffentlichen Hand inventarisieren

Antrag
der Fraktion der CDU
Drucksache 16/9796

Beschlussempfehlung und Bericht
des Ausschusses
für Kultur und Medien
Drucksache 16/12386

Ich darf Ihnen den Hinweis geben, dass der Antrag der CDU-Fraktion gemäß § 82 Abs. 2 Buchstabe b) unserer Geschäftsordnung vom Plenum an den Ausschuss für Kultur und Medien überwiesen worden ist