



LANDTAG  
Rheinland-Pfalz

18/2591

VORLAGE

Staatskanzlei Rheinland-Pfalz | Postfach 38 80 | 55028 Mainz

Vorsitzender des Ausschusses  
für Digitalisierung, digitale Infrastruktur und Medien  
Herrn Alexander Fuhr, MdL  
Landtag Rheinland-Pfalz  
55116 Mainz

BEVOLLMÄCHTIGTE DES  
LANDES BEIM BUND  
UND FÜR EUROPA  
UND MEDIEN

Staatssekretärin  
Heike Raab

E-Mail: vz.raab@stk.rlp.de

10. Oktober 2022

Mein Aktenzeichen  
7401-0009#2022/0007-  
0201 24.0012  
Bitte immer angeben!

Ihr Schreiben vom  
Ansprechpartner/-in / E-Mail  
Maximilian Weis  
maximilian.weis@stk.rlp.de

Telefon / Fax  
06131 16-5765

## 11. Sitzung des Ausschusses für Digitalisierung, digitale Infrastruktur und Medien am 21. September 2022

Hier: TOP 4 "Gamescom 2022"; Antrag der Fraktionen der SPD, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN und FDP nach § 76 Abs. 2 GOLT; Vorlage 18/2411

Sehr geehrter Herr Vorsitzender Fuhr,

in der Sitzung des Ausschusses für Digitalisierung, digitale Infrastruktur und Medien am 21. September 2022 wurde der oben genannte Tagesordnungspunkt mit der Maßgabe der schriftlichen Berichterstattung für erledigt erklärt. Ich berichte daher wie folgt:

nach zwei Jahren ohne Gamescom vor Ort war es in diesem Jahr endlich wieder möglich, dass die größte Computerspielmesse der Welt vor Ort in Köln stattfinden konnte – mittendrin: die Abgeordneten des ADIM.

Der Besuch der Gamescom war ein voller Erfolg. Meine Kollegin Petra Dick-Walther und ich haben uns gefreut, den Abgeordneten nach zwei Jahren ohne Gamescom dank des Branchenverbandes „game“ einen geführten Besuch mit Rheinland-Pfalz-Bezug ermöglichen zu können.

1/4

**Dienstsitz Mainz:**  
Staatskanzlei Rheinland-Pfalz  
Peter-Altmeier-Allee 1  
55116 Mainz

Telefon 06131 / 164100  
Telefax 06131 / 164107

**Dienstsitz Berlin:**  
Vertretung des Landes Rheinland-Pfalz  
In den Ministergärten 6  
10117 Berlin

**Achtung: Neue Telefonnummer**  
Telefon 030 / 3743461100  
Telefax 030 / 3743461200

**Dienstsitz Brüssel:**  
Vertretung des Landes Rheinland-Pfalz  
60, Avenue de Tervueren  
1040 Brussels | Belgien

Telefon 0032 / 27369729  
Telefax 0032 / 27901333



Beim Rundgang hatten wir die Gelegenheit, ein Gefühl für die Branche und für die „Welt“ der Gamerinnen und Gamer zu bekommen. Dass einige der Abgeordneten selbst auch Computerspiele spielen ist einer von vielen Hinweisen dafür, dass Gaming längst in der Mitte der Bevölkerung angekommen und kein Nischenthema mehr ist.

Auf dem Weg durch die Hallen der Kölnmesse konnten die Abgeordneten die Stände einiger rheinland-pfälzischer Unternehmen besuchen & mit Verantwortlichen ins Gespräch kommen. Themen waren unter anderem, wieso die Unternehmen den Standort in RLP gewählt haben und wie die Branche weiter gefördert werden kann. Ein wichtiges Thema war hierbei die Fachkräftegewinnung. Hierfür sind nach Einschätzung der Branche vielfach auch „weiche“ Faktoren – z.B. eine lebenswerte Umgebung, gute (internationale) Schulen und eine attraktive Hochschullandschaft entscheidend. RLP wird hier von der Branche positiv gesehen. Rheinland-Pfalz ist ein führender Hochschul- und Ausbildungsstandort für Berufe rund um die Gamesbranche.

Die 2021 gestartete Medienförderung, mit der auch Games gefördert werden können, wird ebenfalls von der Branche ausdrücklich gewünscht. In den ersten beiden Förderrunden wurden fünf Games-Projekte mit einer Summe von 170.000 Euro gefördert. Das Feedback der Branche zeigt, dass wir hier einen neuen wichtigen Schritt getan haben auf einem Weg, den Rheinland-Pfalz schon seit Jahren verfolgt. Ein Ausbau der Förderung wird von der Branche gewünscht.

Unternehmen der Gameswirtschaft können, wie andere gewerbliche und freiberufliche Unternehmen, zudem auch am Förder- und Unterstützungsangebot der Investitions- und Strukturbank Rheinland-Pfalz ISB partizipieren. Auch können sich Gründer der Gamesbranche beim Wirtschaftsministerium u.a. für eine Förderung im Rahmen des Programms „startup innovativ“ oder im Rahmen des Gründerstipendiums bewerben.

Gamesförderung umfassend sind jedoch auch Maßnahmen zur Unterstützung der Vernetzung, von Cross Innovation, der Beratung, sprich Stärkung der unternehmerischen Basis, der allgemeinen Unternehmensförderung, der Schaffung einer Markttransparenz sowie der Sensibilisierung und Anerkennung der innovativen Impulse der Branche.



Um dies zu gewährleisten unterstützt das Wirtschaftsministerium seit August 2015 die Etablierung des Software-/Gamesforums „GameUp! Rheinland-Pfalz“ über die Projektförderung der Innovations-Management GmbH (IMG) in Kaiserslautern.

Das Forum als erste Anlaufstelle für die Gamesbranche hat das Ziel, die Rahmenbedingungen der Gamesunternehmen in Rheinland-Pfalz zu verbessern und einen intensiven und zukunftsgerichteten Dialog zwischen den relevanten Akteuren zu ermöglichen. Entsprechend ist GameUP! auch offiziell Anlaufstelle für das vorgeschriebene Erstgespräch vor Antragsstellung bei der Medienförderung Rheinland-Pfalz. Rheinland-Pfalz präsentierte sich auf der Gamescom mit der „Gamesstube“ von GameUp! Rheinland-Pfalz. Am diesjährigen Stand konnten sich ein bunter Mix aus Firmen, Institutionen und Hochschulen präsentieren. Neben den Firmen Binary Impact GmbH aus dem Westerwald und der Enrevo GmbH aus Kaiserslautern waren auch die Hochschulen Mainz und Kaiserslautern am Stand vertreten. Die Medienanstalt Rheinland-Pfalz stellte klicksafe, medien+bildung und die neue Medienförderung vor, im Gepäck hatten sie die geförderten Projekte von Black Wasabi, der Beyond Worlds GmbH und Andarion Games. Der Stand wurde sehr positiv von vielen Besucherinnen und Besuchern angenommen und deckte mit den Hochschulprojekten, Games und Jugendschutz eine vielfältige Themenpalette ab.

Neben der Entwicklung von Games hat das Land auch die Bedeutung von E-Sport als Content erkannt. Um das in RLP ruhende Potential zu identifizieren, haben wir eine Studie in Auftrag gegeben. Diese soll den Status Quo beschreiben und mögliche Anknüpfungspunkte zur Förderung, Unterstützung und Sichtbarmachung von E-Sport in RLP identifizieren. Die nächsten Schritte werden vor allen Dingen die weitere Vernetzung der relevanten Akteure in RLP betreffen. Es gibt viel Potential, das es zu nutzen und zu fördern gilt. Es besteht bereits Kontakt zu ersten E-Sport-Vereinen und -Initiativen in RLP.

Ein nächster Termin zum Vormerken ist die diesjährige Content Convention am 17. November in der Halle 45. Auch die Gamesbranche ist bei der jährlich wachsenden und spannenderen Veranstaltung dabei, denn: Games und E-Sport sind Content und auch in der Medienbranche Innovationsmotor.



Mit freundlichen Grüßen

Heike Raab