



Ministerium für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau
Postfach 3289 | 55022 Mainz

Vorsitzenden des Ausschusses für
Medien, Digitale Infrastruktur und Netzpolitik
Herrn Joachim Paul, MdL
Landtag Rheinland-Pfalz
55116 Mainz



DER MINISTER
Dr. Volker Wissing
Stiftsstraße 9
55116 Mainz
Telefon 06131 16-2201
Telefax 06131 16-2170
poststelle@mwwfw.rlp.de
www.mwwfw.rlp.de

11. November 2019

**Sitzung des Ausschusses für Medien, Digitale Infrastruktur und Netzpolitik am
17. Oktober 2019**

TOP 2 Games-Branche und eSports in Rheinland-Pfalz
Antrag der Fraktion der AfD nach § 76 Abs. 2 GOLT – Vorlage 17/5423

Sehr geehrter Herr Vorsitzender,

entsprechend der Zusage in der Sitzung des Ausschusses für Medien, Digitale Infrastruktur und Netzpolitik am 17. Oktober 2019 erhalten Sie zu vorgenanntem Tagesordnungspunkt den beigefügten Sprechvermerk.

Mit freundlichen Grüßen

Dr. Volker Wissing

Sprechvermerk

Sitzung des Ausschusses für Medien, Digitale Infrastruktur und Netzpolitik am 17. Oktober 2019

TOP 2 Games-Branche und eSports in Rheinland-Pfalz
Antrag der Fraktion der AfD nach § 76 Abs. 2 GOLT
- Vorlage 17/5423 -

Anrede,

Computer- und Videospiele haben sich als Leitmedium des digitalen Zeitalters sowie als wichtiges Kultur- und Wirtschaftsgut etabliert.

Der Bereich Software/Games als wesentlicher Teil der Kultur- und Kreativwirtschaft ist ein sehr dynamischer und ausbaufähiger Wirtschaftszweig und rückt daher zunehmend in den Fokus, insbesondere als innovativer Impulsgeber. So hat die Games-Branche neue Software-Entwicklungen und Design-Ansätze hervorgebracht, die heute bereits in unterschiedlichen Anwendungsbereichen wie Bildung, Journalismus, Medizin, Architektur, Logistik oder produzierendem Gewerbe genutzt werden.

Renommierte Vertreter der Branche wie Ubisoft, Kalypso Media oder Envision Entertainment sind mit Studios in Rheinland-Pfalz vertreten. Daneben haben sich kleinere Entwicklerstudios gebildet.

Rheinland-Pfalz ist zudem ein führender Hochschul- und Ausbildungsstandort für Berufe rund um die Gamesbranche. So gibt es branchenrelevante Ausbildungen an folgenden Standorten: Hochschule Trier mit den Studiengängen „Intermedia Design“ und „Informatik – Digitale Medien und Spiele“, Computervisualistik an der Universität Koblenz-Landau, Zeitbasierte Medien an der Hochschule Mainz, Virtual Design an der Hochschule Kaiserslautern sowie App & UX, Virtual Reality an der Hochschule Worms.

Für die Wirtschaftspolitik der Landesregierung gilt es dieses Potenzial an den Hochschulen sowohl für die hiesige Gamesbranche, als auch möglichst für die gesamte Wirtschaft in Rheinland-Pfalz weiter zu erschließen.

Mit dem Software-/Gamesforum GameUP! Rheinland-Pfalz besteht eine Initiative und Plattform, die einen intensiven und zukunftsgerichteten Dialog zwischen den relevanten Akteuren ermöglicht. Dieser Dialog betrifft insbesondere auch die im Juli 2018

gegründete Regionalvertretung Rheinland-Pfalz des „game“-Verbandes, dem Dachverband der deutschen Games-Branche.

Seit August 2015 unterstützt das Ministerium für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau die Etablierung des Software-/Gamesforums GameUP! Rheinland-Pfalz über die Projektförderung der Innovations-Management GmbH (IMG) in Kaiserslautern.

GameUP! Rheinland-Pfalz ist die erste Anlaufstelle für die Gamesbranche. Über GameUP! unterstützt die Landesregierung die Gamesbranche, hält den landesweiten Kontakt zu den Hochschulstandorten, unterstützt Studierende, Startups und vernetzt Branchenvertreter auch über die Landesgrenzen hinaus in andere Netzwerke, auch auf Bundesebene.

In diesem Jahr hat GameUP! zum ersten Mal mit einem eigenen Gemeinschaftsstand den Standort Rheinland-Pfalz auf der gamescom 2019 in Köln präsentiert. Die gamescom stellt die zentrale Plattform für die europäische Computer- und Videospielebranche dar und ist die weltweit größte Messe für interaktive Unterhaltung. Beteiligt an der Präsentation des Standortes Rheinland-Pfalz haben sich neben GameUp zwei Hochschulen, Mainz und Kaiserslautern, die Landesmedienanstalt in Ludwigshafen, das Unternehmen ZDF digital und das Gründerunternehmen Dara Innovations aus Pirmasens. Der Stand befand sich im Business-Bereich der gamescom, in der Made in Germany Area.

Entsprechend der wachsenden Bedeutung der Branche besuchte dieses Jahr auch erstmals Ministerpräsidentin Malu Dreyer die gamescom. Die Branche hat dieses Signal überaus positiv aufgenommen.

Unternehmen der Gameswirtschaft können, wie andere gewerbliche und freiberufliche Unternehmen, am Förder- und Unterstützungsangebot der Investitions- und Strukturbank Rheinland-Pfalz (ISB) partizipieren. Zudem können sich Gründer der Gamesbranche beim Wirtschaftsministerium für eine Förderung im Rahmen des Programms „startup innovativ“ bewerben. Es trägt dem speziellen Förderbedarf innovativer nicht-technologischer Gründungen Rechnung, zu denen in der Regel auch die Gründungen von Games-Unternehmen zählen.

Das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur hat zudem in einer Pilotphase für dieses Jahr eine Games-Förderung, die sogenannte De-Minimis-Förderung, eingeführt, zu der rheinland-pfälzische Unternehmen Förderanträge stellen konnten. Die Einführung einer darüber hinaus gehenden Games-Förderung des Bundes mit entsprechender EU-Notifizierung bleibt abzuwarten.

Parallel zur Entwicklung der Gamesbranche, hat sich der so genannte eSports rasant entwickelt und professionalisiert. Als englische Abkürzung für „elektronischer Sport“, bezeichnet dies den professionellen Wettstreit in Computer- und Videospiele. An dieser Stelle ist anzumerken, dass für die Veranstalter der eSports-Ligen und große eSports-Events sowie ihre Sponsoren insbesondere Unterhaltungs- und Vermarktungsaspekte im Vordergrund stehen. Somit kann festgestellt werden, dass wirtschaftliche Ziele die Grundlage für den professionellen eSports darstellen.

Dies steht im Einklang mit der Position des Deutschen Olympischen Sportbunds. Im Gegensatz zu dem gemeinwohlorientierten Sport, den der DOSB mit seinen Vereinen und Verbänden vertritt, stehen im professionelle „eSport“ gewinnorientierte global agierende Unternehmen im Vordergrund. Einzig und allein diese Unternehmen entscheiden über Regeln, Inhalte und Spielformen.

Für den strategischen und konzeptionellen Umgang mit „eSport“ haben der DOSB und seine Mitgliedsorganisationen daher eine Unterteilung in „virtuelle Sportarten“ mit Anschlussfähigkeit zum organisierten Sport und „eGaming“ ohne Anschlussfähigkeit unternommen.

Neben einer Profiszene mit einem weltweiten Milliardenmarkt, entwickelte sich auch eine professionell organisierte Amateur-Ebene. Es gibt heute zahlreiche Vereine sowie Hochschulgruppen, in denen sich eSports-begeisterte Hobby-Spielerinnen und -Spieler lokal und regional organisieren.

Hinsichtlich der Frage, ob die Landesregierung die Gründung bzw. die Arbeit von eSports-Vereinen unterstützt, ist darauf hinzuweisen, dass die Landesregierung aus Mitteln der Sportförderung unmittelbar weder die Gründung noch die Arbeit einzelner Sportvereine fördert und unterstützt.

Sie stellt dem Landessportbund allerdings Projektmittel pauschal insbesondere für allgemeine Maßnahmen des Vereins-, Verbands- und Breitensport und für die Ausbildung und Vergütung von Übungs- und Organisationsleitern zur Verfügung, die dieser wiederum an seine Mitglieder, die drei regionalen Sportbünde und die Landesfachverbände nach einem von ihm selbst festgelegten Verteilungsmodus weiterleitet. Diese Sportverbände haben eigene Verteilungsregeln, nach denen sie diese Fördermittel an ihre Mitgliedsvereine im Wege vertraglicher Vereinbarungen weiter reichen können. Dabei sind die Regeln der Sportförderrichtlinie einzuhalten. Vor allem die Förderung für die Übungs- und Organisationsleiter ist letztendlich für die Sportvereine bestimmt.

Ob ein eSports-Verein an den oben genannten Förderungen partizipieren kann, hängt davon ab, dass er sowohl Mitglied eines regionalen Sportbundes als auch eines anerkannten Sportfachverbandes ist.

Ob ein solcher Verein wiederum die Voraussetzungen für eine Mitgliedschaft erfüllt, entscheiden die jeweiligen Sportorganisationen im Rahmen ihrer Autonomie und ihrer satzungsgemäßen Aufgabenstellung. Bei den drei regionalen Sportbünden, Pfalz, Rheinhessen und Rheinland, haben sich bislang keine eSport-Vereine angemeldet.