

WELT AM SONNTAG: 05.09.10

Im Land der Computerspiele

NRW ist ein führender deutscher Standort der Games-Industrie. Jetzt will die Branche den internationalen Spitzen nacheifern

Von Carsten Dierig

Das Lob kommt von höchster Stelle. "Kanada gehört mittlerweile zu den führenden Kreativzentren der Computerspiele-Industrie", sagt Brian Farell. Der langjährige Chef des amerikanischen Branchenriesen THQ gilt als eine der wichtigsten Persönlichkeiten in der Gamesindustrie. Farell zeigt sich beeindruckt von der Erfolgsgeschichte des nordamerikanischen Landes. In nicht einmal 15 Jahren haben sich 247 Unternehmen mit über 14 000 Mitarbeitern angesiedelt. Und die feiern regelmäßig Erfolge. Von ihnen kommen Welthits wie das Sportspiel "FIFA", die Rennsimulation "Need for Speed" oder das Action-Abenteuer "Assassin's Creed". Kanada ist hinter den USA und Japan mittlerweile der drittgrößte Spieleproduzent der Welt ist. Der Abstand zu Deutschland beträgt damit zwar nur zwei Plätze. Bei Umsatz und Ertrag allerdings ist die Differenz gewaltig.

Noch. Denn Deutschland will aufholen. Und das vor allem mit nordrhein-westfälischer Hilfe. "Wo Kanada jetzt ist, da wollen wir auch hin", sagt Marc Jan Eumann, der Staatssekretär im NRW-Ministerium für Bundesangelegenheiten, Europa und Medien. "Die Landesregierung will den Games-Standort NRW konsequent fördern und ausbauen", verspricht der SPD-Politiker: "Für uns ist diese noch junge Industrie ein wichtiger Baustein für die Zukunft des Landes."

Das Fundament dafür ist bereits vorhanden. "Nordrhein-Westfalen ist schon heute einer der Top-Standorte der Spiele-Industrie in Deutschland", beschreibt Marc Ziegler, Geschäftsführer des Medienclusters NRW. Jedes vierte deutsche Unternehmen im Bereich der Computerspiele habe seinen Sitz an Rhein und Ruhr. Angesiedelt haben sich zum einen Branchengrößen wie Electronic Arts oder Ubisoft, die ihre Europazentrale in Köln und Düsseldorf haben. Zum anderen finden sich hierzulande Start-ups und Mittelständler wie etwa die Firma Turtle Entertainment.

Das vor neun Jahren gegründete Unternehmen aus Köln gilt als Europas führender Anbieter elektronischer Sportspiele (E-Sport). In mittlerweile 37 Ländern organisieren die Reinländer 1800 Meisterschaften für über zwei Millionen teils professionelle Computerspieler. In Deutschland veranstaltet Turtle Entertainment zum Beispiel die Pro Series, eine Art Computerspiele-Bundesliga für professionelle Daddler. Der Startschuss für die mittlerweile 17. Saison, gespielt wird jeweils über sechs Monate, ist erst vor wenigen Tagen gefallen. Als Anreiz dienen neben Ruhm und Ehre Preisgelder in Höhe von 125 000 Euro, ausgelobt von namhaften Sponsoren wie Microsoft, Intel oder Samsung.

Die bloße Anwesenheit von Firmen reicht aus Sicht von Jörg Müller-Lietzkow allerdings nicht aus, um den Standort voranzubringen. Zumal es sich zumindest bei den Großen meist nur um Vertriebsbüros handelt. "Wir haben großen Nachholbedarf bei der Spielentwicklung", sagt der Medien-Professor der Universität Paderborn. Denn auch wenn die Deutschen mittlerweile rund 1,8 Milliarden Euro für Computer-, Video- und Onlinespiele ausgeben - auf in Deutschland entwickelte Spiele entfallen davon nur fünf Prozent. Müller-Lietzkow beklagt fehlende Anreize für die Unternehmen und eine mangelhafte Ausbildung der Spieleentwickler. "Nur mit entsprechenden Förderungen kann Deutschland vom Entwicklungsland zum Entwicklerland werden", sagt der Medienwissenschaftler.

In Kanada, kürzlich Partnerland von Europas größter Computerspielemesse Gamescom in Köln, hat das bereits geklappt. Dort hat der Staat die Ansiedlung der Computerspiele-Branche systematisch gefördert. Die Provinz Ontario gewährt lukrative Steuervergünstigungen: Von 100 Dollar, die für Entwicklung ausgegeben werden, müssen lediglich 44 Dollar versteuert werden, bei Kleinunternehmen sogar weniger als 38 Dollar. Der Verzicht auf die Kapitalsteuer und die Absenkung des Eingangsteuersatzes für Neuinvestitionen sollen die Branche ins Land locken. Und bei millionenschweren Investitionen sind das wichtige Argumente - die Entwicklung von "Assassin's Creed 2" zum Beispiel soll 40 Millionen Euro gekostet haben. Kaum verwunderlich also, dass unabhängige Studien der kanadischen Spieleindustrie Wachstumsraten von 30 Prozent und mehr vorhersagen.

Den daraus erwachsenden Personalbedarf kann das Land problemlos decken. Denn in Kanada gibt es 141 Hochschulen und Bildungseinrichtungen mit Studienangeboten im Games-Bereich. Allein in Ontario sind derzeit 17 000 Studenten für Fächer wie Gamedesign eingeschrieben. In ganz Deutschland arbeiten hingegen nur rund 10 000 Menschen in der Spiele-Industrie. Aber auch hier gibt es mittlerweile erste Angebote. Besonders engagiert sind die Fachhochschule Köln und die Universitäten Essen-Duisburg und Paderborn.

"Wir setzen auf die Kreativwirtschaft", versichert Hans-Joachim Otto, Parlamentarischer Staatssekretär im Bundeswirtschaftsministerium. Schon mittelfristig soll das Umsatzpotenzial auf bis zu drei Milliarden Euro ansteigen. "Denn die Zukunft", sagt Otto, "liegt in der Gamesbranche, nicht in der Braun- und Steinkohle."



Über dieses Thema auf dem Laufenden bleiben

[Infos](#) und [Login](#) zum Themen-Alarm per SMS und PDF

[Infos](#) und [Bestellen](#) der Newsletter von WELT ONLINE