

03.08.2015

Neudruck

Antrag

der Fraktion der PIRATEN

Leistungsfähigkeit der deutschen Game Development Branche

I. Ausgangslage

Games und Unterhaltungssoftware wurden berechtigterweise in die Liste der Kulturgüter aufgenommen. Wie kein anderes Medium verbinden Computerspiele Elemente aus Literatur, Musik und Film, ergänzt um innovative Interaktionskonzepte und viele weitere spannende Möglichkeiten. Entwicklungen aus der Gamesbranche haben inzwischen Einzug in Militär, Bildung, Forschung und Medizin gehalten. Was die Umsatzstärke betrifft hat die Gamesbranche die der Filmbranche inzwischen überholt und so hat sie sich zu einem wichtigen Wirtschafts- und Entwicklungsfaktor gemausert. Weltweit setzt die Branche jährlich ca. 85 Milliarden Euro um. Davon entfallen allerdings nur ca. 3 Milliarden auf deutsche Firmen.

Leider hat die Wirtschaftsförderung in Deutschland und auch in NRW verpasst, diesen Trend zu nutzen und eine gut aufgestellte Förderung für die Gamesbranche zu etablieren. Es mangelt bereits an Details. So gibt es nach wie vor für den Bereich Spieleentwicklung keine NACE-Klassifikation. Diese Klassifikation ist aber zwingend notwendig, da sie Grundlage für den bundesdeutschen WZ-2008 ist, auf dessen Basis die Betriebsstatistiken entwickelt werden. Diese Statistiken werden unter anderem auch als Basis für Steuerschätzungen genutzt.

Bisher werden Spieleentwickler entweder in den Bereich der Softwareentwicklung oder aber in den Softwarevertrieb einsortiert. Beide Klassifizierungen sind allerdings nicht zutreffend und führen in der Realität immer wieder zu Problemen für die betroffenen Betriebe. Allerdings fehlen valide Daten, auf deren Basis eine solche NACE-Klassifizierung vorgenommen werden könnten, da es noch keine systematische Erfassung der deutschen Gamesbranche gibt. Hier muss dringend Abhilfe geschaffen werden. NRW als Zukunftsland muss hier durch eigene Initiative voran gehen, um nicht weiter abgehängt zu werden.

Datum des Originals: 30.07.2015/Ausgegeben: 17.08.2015 (04.08.2015)

Die Veröffentlichungen des Landtags Nordrhein-Westfalen sind einzeln gegen eine Schutzgebühr beim Archiv des Landtags Nordrhein-Westfalen, 40002 Düsseldorf, Postfach 10 11 43, Telefon (0211) 884 - 2439, zu beziehen. Der kostenfreie Abruf ist auch möglich über das Internet-Angebot des Landtags Nordrhein-Westfalen unter www.landtag.nrw.de

II. Der Landtag stellt fest

Die Branche der Unterhaltungselektronik und Spieleentwicklung ist einer der wichtigsten Wachstumsmärkte. Im Rahmen der digitalen Agenda und der Bemühungen die IT-Branche in NRW zu fördern, ist es damit ein wichtiges Anliegen des Landes Nordrhein-Westfalen eine solide Förderung dieser Branche in die Wege zu leiten. Um dafür die wichtigen Grundlagen zu schaffen, bedarf es einer soliden und fundierten Datenbasis, durch eine branchengenaue Erfassung gemäß NACE-Klassifizierung analog zur Film- und Musikwirtschaft.

III. Beschluss

Die Landesregierung wird aufgefordert, eine Studie zur grundsätzlichen Erfassung der Leistungsfähigkeit der nordrhein-westfälischen Spieleentwicklungsbranche im Bundesdeutschen und europäischen Vergleich in Auftrag zu geben. Inhalt dieser Studie sollen folgende Kennzahlen werden:

- Anzahl der sozialversicherungspflichtigen Arbeitsplätze
- Anzahl der Ausbildungsplätze
- Löhne und Gehälter
- Geleistete Arbeitsstunden
- Produktion
- Umsatz
- Investitionen
- Forschung & Entwicklung
- Generierter Außenumsatz
- Wirtschaftlichkeit
- Rentabilität
- Exportquote
- Bruttowertschöpfung (bereinigt) für die hiesige Volkswirtschaft
- Steueraufkommen

Marc Olejak
Joachim Paul
Simone Brand

und Fraktion