

17. Wahlperiode

Antrag

der Piratenfraktion

„Spielbare Stadt“: Maßnahmen zur Stärkung der Videospielebranche in Berlin

Das Abgeordnetenhaus wolle beschließen:

Um den Berliner Standort der Videospielebranche zu stärken, sollen folgende Schritte durch den Senat unternommen werden:

- Der Senat lässt zur zielgenauen Konzeptentwicklung die branchenspezifischen Zahlen erfassen und beauftragt dazu eine umfassende Studie. In dieser Studie werden insbesondere folgende Elemente branchenspezifisch abgebildet:
 - Allgemeine wirtschaftliche Kennzahlen wie Anzahl der sozialversicherungspflichtigen Arbeitsplätze, Selbstständigen, Freiberufler/-innen, geringfügigen Beschäftigungen, Unternehmen sowie Umsatz und Steueraufkommen
 - Arbeitnehmerdaten wie Lohnniveau, durchschnittliche Arbeitszeiten, Ausbildungsniveau
 - Qualitative Interviews zu weichen Faktoren wie Standortempfinden der ansässigen Unternehmen, Bedürfnisse der Marktteilnehmer, Internationale Beurteilung des Standorts Berlin, Investitionsklima
 - Vergleich des Standorts Berlin mit weiteren internationalen Standorten der Gaming-Branche
- Mit Bezugnahme auf die Erkenntnisse der vorgenannten Studie entwickelt der Senat eine spezifische Konzeptualisierung der Maßnahmen und Förderungsinstrumente für die Videospielebranche.

- Zur Vereinheitlichung der Ansprechpartner/-innen für Unternehmen der Gaming-Branche und zur zielgerichteten Umsetzung der zuvor abgeschlossenen Konzeptualisierung beauftragt der Senat die Einrichtung einer Kompetenzstelle, die als Schnittstelle zwischen den mit Förderungsverwaltung, Standortmarketing, Beratungsmaßnahmen, Studienerstellung und Netzwerkaufbau beauftragten oder befassten Institutionen und Verwaltungen dient und mit themenspezifischen Kenntnissen neben der Präsenzberatung ein Online-Portal mit gesammelten Brancheninformationen, Tools zur Förderberechnung, allgemeiner Erstberatung und Kontaktbereich aufbaut.
- Auf Bundesebene setzt sich der Senat für eine Änderungsinitiative zu den europäischen NACE-Klassifikationen ein, um eine zielgenaue Erfassung der Videospieleunternehmensdaten zu ermöglichen; weiterhin initiiert er eine bundesweite Zusammenarbeit, um den deutschen Standort gegenüber den Herausforderungen des internationalen Markts mit gemeinsamen Projekten, Konzepten und Initiativen zu stärken.

Dem Abgeordnetenhaus ist bis zum 30. Juni 2017 zu berichten.

Begründung

Die Videospielebranche stellt einen Grundpfeiler der Kreativwirtschaft in Berlin dar, der über die vergangenen Jahre ein hohes Wachstum und eine stetige Professionalisierung erfahren hat. Aus Start-ups und kleinen Entwicklerbüros wurden große und international erfolgreiche Firmen, während sich gleichzeitig in der Breite viele kreativ bedeutsame kleine Entwickler/-innen des Indie-Bereichs ansiedelten. Berlin profitiert von dieser Entwicklung durch knapp 11.000 Arbeitsplätze und durch eine virale kulturelle Szene, durch massenbegeisterte eSport-Events und nicht zuletzt durch preisgekrönte Spiele von regionalen Entwicklerstudios.

Die deutschen Entwickler/-innen und verwertende Betriebe sind allerdings unter hohem Druck durch die internationale Konkurrenz und die Unabhängigkeit des Vertriebs über Online-Dienstleister. Damit ein Wirtschaftsumfeld geschaffen wird, das den Standort der Gaming-Branche aber auf Dauer erhält und das Branchenwachstum in einen Ausgleich mit den verschiedenen Interessenlagen bringt, sind verschiedene unterstützende Maßnahmen notwendig, die gleichermaßen ein Bekenntnis zu Berlin als „Spielbare Stadt“, also als Stadt der Spieler/-innen, der Entwickler/-innen und der hinter ihnen stehenden Wirtschaftskraft ist.

Grundsätzlich entwickelt sich die Branche in Berlin auf einem sehr hohen Niveau: Rund 10 Prozent Wachstum pro Jahr folgen dem bundesweiten Branchentrend und bedeuten zwischen 1.000 und 1.500 neue Arbeitsplätze pro Jahr über die kommenden Jahre sowie über 100 Millionen Euro pro Jahr mehr Umsatz in Berlin. Mit diesem Wachstum steht die Branche aber vor Herausforderungen: Arbeitnehmerrechte – z. B. die Gründung eines Betriebsrats – nehmen in großen Unternehmen im Unterschied zu kleinen Start-ups einen wichtigen Stellenwert der betrieblichen Organisation und der Mitbestimmungsrechte ein. Außerdem brauchen wachsende Firmen auch wachsende Projekte, Aufträge und Umsatzquellen. Sie brauchen Mitarbeiter/-innen mit unterschiedlichen Ausbildungsgraden für die unterschiedlichen betrieblichen Aufgaben. Sie brauchen innovativen Wissenstransfer. Und sie brauchen – wie jedes Wachstum – einen physischen Raum, in den sie hineinwachsen können.

Zunächst steht der Senat aber vor der Herausforderung, die Videospiegelbranche in zuverlässigen und spezifischen Zahlen erfassen zu können. Je nach Studie werden „Games“ zusammen mit „Software“ oder aber mit „Software/Medien“ in einer Kategorie erfasst. Die kreative Leistung hinter Videospiegeln hat aber in den seltensten Fällen konkrete Berührungspunkte mit Buchhaltungs- oder Büroanwendungs- oder Berechnungsprogrammen. Die wirtschaftlichen Strukturen der Game-Entwickler/-innen folgen nicht denen der Softwarebetriebe, sondern stellen neben Medien-, Film- und Softwarebetrieben eine eigenständige Kategorie kreativer und digitaler Schöpfungskraft dar. Sie wirtschaftlich als eigenständig zu betrachten, hilft also nicht nur bei der Erfassung aussagekräftiger Daten, wie sie im Antragstext aufgeführt sind, sondern stellt auch ein Zeichen des Respekts gegenüber einem der wichtigsten Eckpfeiler der Berliner Kreativwirtschaft dar.

Der zielgenauen Kategorisierung für Unternehmen, die Videospiele und damit verbundene Technologien oder Designs entwickeln, fehlt eine NACE-Klassifikation. Dieses EU-rechtliche Klassifizierungssystem ist die Grundlage der deutschen WZ-2008, welche die Betriebsstatistiken in Deutschland systematisiert. Hier muss der Senat ansetzen und durch eine Bundesratsinitiative auf eine eigenständige Klassifikation der Videospiegelbranche hinwirken. Eine solche statistische Datenerfassung wird verschiedentlich durch Betriebswirtschaftsexperten begrüßt und soll die bundesweite und internationale Vergleichbarkeit der insgesamt nur stiefmütterlich behandelten Branche erhöhen.

Mit genauen Kenndaten ist es dann auch möglich, eine zielgenaue Konzeption zur Stützung und Stärkung der Videospiegelbranche in Berlin zu erstellen. Damit kann einer zu befürchtenden Blasenbildung entgegengewirkt werden, die nach zu hohem Wachstum unter dem Druck der wirtschaftlichen Konkurrenz, insbesondere auf internationaler Ebene, platzen könnte. Die Konzeption sollte nicht nur ein generelles Bekenntnis zu Branche in Berlin darstellen, sie sollte konkret auch die Ausbildungsinstitutionen und Kulturbetriebe mit einbinden, um mit ihnen gemeinsam das auch für die Videospiegelbranche so bemerkenswerte Standort- und Stadtprofil als „Spielbare Stadt“ zu bewahren.

Gleichzeitig sollte die Konzeption auch erörtern, mit welchen Förderstrategien und Förderumfängen man einerseits größere Projekte nach Berlin bringen kann, um den hiesigen Unternehmen auch die Möglichkeit zu geben, sich als international verlässlich und konkurrenzfähig zu profilieren – gerade im internationalen Vergleich stellt der Förderumfang durch Bund und Länder in Deutschland nur einen Bruchteil des üblichen Rahmens dar; andererseits müssen die zukünftigen Förderstrategien auch weiterhin die pulsierende Indie-Entwicklerszene unterstützen, um die Innovationskraft und einzigartige Heterogenität des Berliner Standorts in diesem Bereich zu bewahren.

Dazu muss die Stadt auch den Raum für ein entsprechendes Wachstum der gesamten Branche anbieten können: Tausende neue Mitarbeiter/-innen brauchen Entwicklungs- und Arbeitsräume. Ein gamingspezifisches Technologie- und Gründerzentrum bzw. die Unterstützung bei der Errichtung eines gemeinsamen Standorts unterschiedlicher Unternehmen der Branche wäre begrüßenswert.

Konkretes Augenmerk sollte in der Konzeption auch auf die weitere Verwertungskette von Videospiegeln gelegt werden, insbesondere den Entertainment-Bereich. eSport-Events, Let's Plays auf YouTube oder Live-Streams auf Twitch: Die Stadt brodelt auf medialer Ebene förmlich durch Gamer*innen und nicht wenige verdienen damit auch ihren Lebensunterhalt.

Berlin sollte diese Entwicklung nicht verpassen, zumal die Entwicklerfirmen sowohl von der Nähe zur medialen Verwertung und der kritischen Begutachtung durch die Szene als auch vom nahen Kontakt zu den Profi-Sportler/-innen des eSports profitieren.

Nicht zuletzt sollte sich in Berlin eine Anerkennungs- und Wissenskultur gegenüber Videospieler/-innen, Entwickler/-innen und Verwerter/-innen etablieren: Als „Spielbare Stadt“ sollten Politik und Verwaltung konzeptuell mit in einen systematischen Wissensaufbau über Videospiele eingebunden werden und die Gelegenheiten nutzen, die Stadt auf (internationalen) Messen auch weiterhin zu (re-)präsentieren. Wünschenswert wäre auch ein eigener Berliner Wettbewerb für die hier entstandenen Videospielewerke, der jährlich den Respekt gegenüber der Branche in Erinnerung ruft und als eigenes Förderinstrument die Innovation in der Branche vorantreibt.

Um das durch den Senat ausgearbeitete oder beauftragte Konzept auch nachhaltig in die Stadt zu integrieren, soll eine Kompetenzstelle die vermittelnde Tätigkeit zwischen den verschiedenen Institutionen, die mit den verschiedenen Förderungs- und Standortmaßnahmen für die Gamebranche betraut wurden, übernehmen. Für viele Unternehmen, Gründer/-innen und Kulturbetriebe sind die Ansprechpartner/-innen in Berlin schwer auszumachen und die verschiedenen Möglichkeiten der Förderung werden nicht zentral aufgeführt. Insgesamt wünschen sich aktuell die Unternehmer/-innen und Akteur/-innen im Gaming-Bereich einen besseren Kontakt zur Politik, zur Verwaltung und zu Investoren. Die Kompetenzstelle soll als vereinheitlichter Ansprechpartner dienen und die konzeptualisierten Maßnahmen umsetzen und vorantreiben.

Mit diesem Maßnahmenpaket kann sowohl die Stadt als auch ihre Videospielewirtschaft sich für die kommenden Jahre der Entwicklung rüsten und Berlin als dauerhaften, starken und innovativen Standort mit internationalen Ambitionen positionieren. Davon profitiert auch die umfassende Mehrheit der Spieler/-innen, die sich Berlin als „Spielbare Stadt“ wünscht.

Berlin, den 01.03.2016

Morlang
und die übrigen Mitglieder
der Piratenfraktion