

Beantwortung einer Anfrage nach § 4 der Geschäftsordnung öffentlicher Teil

Gremium	Datum
Sportausschuss	19.01.2017

Wie wird der E-Sport in Köln gefördert?

Die Piratengruppe im Rat der Stadt Köln hat zur Förderung des E-Sports in Köln verschiedene Fragen gestellt, die die Verwaltung wie folgt beantwortet:

1. In welcher Höhe und aus welchen Haushaltstiteln wird E-Sport in Köln gefördert?

Im Budget der Sportverwaltung ist keine Förderung vorgesehen. Hintergrund dafür ist, dass der E-Sport im Sinne des reinen Gaming nach bisherigem Verständnis der Sportverwaltung keinen Sport darstellt, auch wenn sich die Diskussion dafür aktuell möglicherweise teilweise zu öffnen scheint. Näher am Sportbegriff scheinen sogenannte Exergames zu sein, also Spiele, die mit dem eigenen Körper gesteuert werden, z.B. Nintendo Wii, Playstation Move und Xbox Kinect. Exergames haben möglicherweise das Potenzial die körperliche Aktivität zu erhöhen und motorische Fähigkeiten sowie Fertigkeiten zu verbessern. Sie beschreiben die Verknüpfung von körperlichen Bewegungselementen und digitalem Spiel. Durch eine regelmäßige Anwendung könnten nach sportwissenschaftlichen Untersuchungen sowohl physische wie koordinative Fähigkeiten des Spielers trainiert und verbessert werden. Ob entsprechende Aktivitäten bei entstehenden Vereinsstrukturen durch Zuschüsse gefördert werden könnten, wird man einer weiteren Untersuchung unterziehen müssen. Schon jetzt ist aber absehbar, dass entsprechende Förderaktivitäten mit den etablierten konkurrieren würden.

Die Verwaltung eruiert derzeit die Möglichkeiten für eine Kooperation zwischen der Stadtbibliothek und dem Sport- und Olympia-Museum, wo man in diesem Jahr im Rahmen eines Großevents bereits eine Abendveranstaltung zum Thema E-Sports durchgeführt hat, bei der mit kompetenter Besetzung "Pro und Contra E-Sport" diskutiert wurde.

2. Welche Maßnahmen werden im Gutachten von Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow vorgeschlagen, um den Bereich E-Sport, Spieleentwicklung und Gaming-Wirtschaft in Köln zu fördern?

Die Stadt Köln, Stabsstelle Medien- und Interwirtschaft, hat Prof. Dr. Müller-Lietzkow beauftragt, eine Analyse der Stärken und Schwächen des Gamesstandort Kölns durchzuführen. Ziel der Studie war es, auf der Basis der Analyse Handlungsempfehlungen zu entwickeln, wie der Gamesstandort Köln in seinen unterschiedlichen Facetten gestärkt werden kann. Die wesentlichen Handlungsempfehlungen von Prof. Dr. Müller-Lietzkow basieren auf der Analyse der aktuellen Situation der Gamesindustrie in Köln, der Analyse der verschiedenen Standortkonzepte, wie sie Stadt oder Land durchgeführt haben, sowie der empirischen Untersuchung bzgl. der Gamesituation in Köln. Im Kern basieren die Handlungsempfehlungen auf vier Bausteinen, die unter der Dachmarke Cologne Games Project (CGP) zusammengefasst werden. Dabei schlägt Prof. Müller-Lietzkow u.a.folgende Punkte vor:

- Cologne Games Hub (CGH)
Der Cologne Games Hub soll einerseits ein Startup-Inkubator und andererseits ein Zentrum der Entwicklung von Games in einem Co-Working-Space darstellen.
- Cologne Games Event (CGE)
In der Befragung der Gamesunternehmen wurde betont, dass die Gamesindustrie stärker im Zusammenhang mit der Medienstadt Köln zu verankern wäre und eine stärkere Positionierung und Vernetzung der Gameszene mit anderen Unternehmen durchgeführt werden soll. Insofern wurden neue Netzwerktreffen (Meetups) und eine jährliche Investorenkonferenz vorgeschlagen. Ebenso werden neue Konferenzen zum Beispiel für den Bereich der Virtual Reality und Games von Prof. Dr. Müller-Lietzkow vorgeschlagen.
- Cologne Game Lab (CGL)
Herr Prof. Dr. Müller-Lietzkow empfiehlt, die Aktivitäten des Cologne Game Lab zu stärken, da das Cologne Game Lab das Flaggschiff der Ausbildung in Köln ist. Hier gilt es vor allem, Themen der Virtual Reality als zukünftige Themen zu positionieren.
- Cologne Games Startup (CGS)
Prof. Dr. Müller-Lietzkow schlägt vor Games Startups zu fördern und Möglichkeiten der Landesförderung des Mediengründerzentrum oder des Accelerator-Programms „SpielFabrique“ mit einzubeziehen.

3. Welche Maßnahmen davon will die Stadt kurz-, mittel-, und langfristig umsetzen?

Die Handlungsvorschläge von Prof. Dr. Müller-Lietzkow sind sowohl mit Unternehmen als auch im Medien- und IT-Rat der Stadt diskutiert worden. Das Gesamtprogramm kann nur in Verbindung mit weiteren Partnern realisiert werden. Die Stadtverwaltung arbeitet derzeit daran, einzelne Bausteine des Projektes zu realisieren bzw. weitere Partner zur Einbindung in die Realisierung des Programms zu gewinnen. Erste Ansätze zu kurz- und mittelfristigen Realisierung sind bereits umgesetzt, so z.B. wurde gemeinsam mit dem Cologne Game Lab der Cologne Game Inkubator (CGI) gegründet, um junge Startup-Unternehmen zu fördern. Ebenso wurde im Verbund der Veranstaltung „Games und Ausbildung“ ein neues Netzwerktreffen, das Talent- und Game Meetup am 06.12. realisiert. Darüber hinaus fand während der Photokina bereits eine erste Konferenz zur Stärkung des Themenschwerpunkt Virtual Reality auch im Verbund mit dem Cologne Game Lab („Digitility“) statt. Zudem wurden weitere Veranstaltungen vom Cologne Game Lab (z. B. Clash of Realities) umgesetzt.

Die Handlungsempfehlung von Prof. Müller-Lietzkow ist auf 5 Jahre angelegt und bedarf einer systematischen und kontinuierlichen Einbindung der Gamesindustrie in Köln, um die Partner mitzunehmen, aber auch Möglichkeiten der Finanzierung zu entwickeln. Dies betrifft sowohl städtische, Landes- aber auch private Finanzierungsmöglichkeiten. Die Stadt arbeitet gemeinsam mit Prof. Müller-Lietzkow daran, Schritt für Schritt die Ansätze umzusetzen, mit dem Ziel, Köln als Gamesstandort nicht nur während der Gamescom, sondern über 365 Tage hinweg national und international zu platzieren.