

Beschlussvorlage

zur Behandlung in **öffentlicher Sitzung**

Betreff

Einrichtung "Cologne Game Haus"

Beschlussorgan

Rat

Gremium	Datum
Wirtschaftsausschuss	01.03.2018
Finanzausschuss	19.03.2018
Rat	20.03.2018

Beschluss:

Der Rat beschließt die Gewährung einer De-minimis-Beihilfe in Höhe von 200.000 € an die noch zu gründende Unternehmergeellschaft (haftungsbeschränkt) für den Aufbau und den Betrieb des Cologne Game Haus, deren Sitz im Gebäude des Cologne Game Haus geplant ist und deren Stellenbedarf sich wie im eingereichten Konzept darstellt. Die Bewilligung der Beihilfe steht unter dem Vorbehalt, dass die Voraussetzungen zur Gewährung nach der De-minimis-Verordnung vorliegen.

Die Finanzierung der Beihilfe erfolgt aus Mitteln im Teilergebnisplan 1501, Teilplanzeile 15, die im Rahmen der Ermächtigungsübertragung seitens der Kämmerin bereitgestellt werden.

Es handelt sich um eine Gründungszuwendung. Die Stadt Köln wird kein Mitglied der UG(haftungsbeschränkt).

Haushaltsmäßige Auswirkungen **Nein**

<input type="checkbox"/> Ja, investiv	Investitionsauszahlungen	_____€	
	Zuwendungen/Zuschüsse	<input type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/> Ja	_____ %
<input checked="" type="checkbox"/> Ja, ergebniswirksam	Aufwendungen für die Maßnahme	<u>200.000</u> €	
	Zuwendungen/Zuschüsse	<input checked="" type="checkbox"/> Nein <input type="checkbox"/> Ja	_____ %

Jährliche Folgeaufwendungen (ergebniswirksam): ab Haushaltsjahr:

a) Personalaufwendungen	_____€
b) Sachaufwendungen etc.	_____€
c) bilanzielle Abschreibungen	_____€

Jährliche Folgeerträge (ergebniswirksam): ab Haushaltsjahr:

a) Erträge	_____€
b) Erträge aus der Auflösung Sonderposten	_____€

Einsparungen: ab Haushaltsjahr:

a) Personalaufwendungen	_____€
b) Sachaufwendungen etc.	_____€

Beginn, Dauer

Begründung:

**1. Umsetzung von Maßnahmenvorschläge der Gamesstudie
 Prioritäre Maßnahme Games-Branche 2018:
 Aufbau des Cologne Game Haus (CGH)**

1.1. Grundidee

In der Studie von Prof. Dr. Jörg Müller-Lietzkow zum Games-Standort Köln (2017) wurde darauf hingewiesen, dass neben anderen Maßnahmen die Errichtung eines „Game-Hub“, der eine Vielzahl von Games-Unternehmen sowie Coworking-Flächen unter einem Dach vereint, einen essentiellen Beitrag zur Weiterentwicklung Kölns als einem der Top-Games-Standorte in Deutschland leisten würde.

Das Cologne Game Haus soll genau dieses leisten und dabei sowohl in seiner Zielsetzung, der inhaltlichen Ausrichtung als auch der räumlichen Verortung für ein Höchstmaß an Effizienz stehen und nicht nur regional, sondern auch national und international für Aufmerksamkeit sorgen.

Das Cologne Game Haus hat die Zielsetzung, allen in Köln ansässigen oder ansiedlungswilligen Firmen ein neues attraktives Ökosystem zur kreativen Zusammenarbeit zur Verfügung zu stellen und ein Leuchtturm-Projekt für die Kölner Videospiele-Branche zu erschaffen.

Dabei ist die Verwirklichung des Projektes Cologne Game Haus die konsequente Fortführung der von OB/8 in 2016 und 2017 ergriffenen Maßnahmen. Die Unterstützung des Cologne Game Haus ist die gradlinige und damit folgerichtige Weiterführung der Wertschöpfungskette, um Unternehmensgründungen und -ansiedlungen im Bereich Games effektiv zu fördern, der Wertschöpfungskette, deren erste Glieder das Mediengründerzentrum NRW, der in 2016 gestartete Games-Inkubator und die in 2017 initiierte Cologne Game Farm sind:

Der Games Inkubator bietet jungen Studenten Raum, ihre Geschäftsideen zu entwickeln, die Cologne Game Farm bietet qualifizierten Kandidatinnen und Kandidaten neben Räumlichkeiten kompetente Hilfe bei der Gründung neuer Unternehmen. Das Cologne Game Haus bietet im Anschluss an diese Phase günstige Büroräume zu branchenrelevanten Konditionen, in einem Umfeld, das als zentrale Anlaufstelle für Games in Köln den Austausch untereinander, aber auch national und international fördert.

Regelmäßige Events und Workshops als Plattformen zum Wissensaustausch mit verwandten oder interessierten Branchen sollen das Vernetzungsangebot im Cologne Game Haus erweitern.

1.2. Zielsetzungen

Unmittelbar:

- Einen attraktiven Standort für Spielefirmen bieten
- Büroräume zu interessanten Konditionen an Neugründungen anbieten
- Zugriff auf das Wissen der etablierten Firmen ermöglichen
- Die Vernetzung innerhalb der Spielebranche verstärken
- Unterstützung bei administrativen Herausforderungen
- Workshops und Events veranstalten
- Standortmarketing zentral betreiben

Mittelbar:

Sichtbare Anlaufstelle sein für:

- Unternehmen aus anderen Städten, Bundesländern, Ausland
- Ausbildungsstätten, Studenten und Arbeitssuchende: vereinfachte Suche nach einer Anstellung
- Firmen: Stellen können gebündelt ausgeschrieben werden, um neue Angestellte einfacher zu finden
- Investoren: eine große Vielfalt an potenziellen Investitionen können einfach identifiziert werden
- Wissens-Austausch mit anderen Branchen: VR, 3D Technologie, Mobile, Gamification, UI/Nutzerführung, etc...

1.3. Gründung einer Unternehmergeellschaft (UG) /Anforderungen

Gründungsmitglieder: Flying Sheep Studios GmbH, beepkultur

1.3.1. Personalbedarf der UG (haftungsbeschränkt)

1 - Volle Stelle: Geschäftsführung

Aufgaben:

- Vermarktung des Hauses nach außen
 - Generierung neuer Mieter
 - Etablierung eines Nukleus für die Kölner Game Branche
 - Stärkung der Wahrnehmbarkeit des Gamestandorts Köln regional, national und international
 - Externe Kommunikation
- Ansprechpartner für Wirtschaft, Politik und Verwaltung
- Führung der Geschäfte
- Weiterentwicklung der Strategie zur Generierung neuer Businessmodelle
- Personalverantwortung

1 - Volle Stelle: Interne Organisation/ Facility Management

Aufgaben:

- Koordination aller internen Abläufe des CGH
- Ansprechpartner für die koelnmesse
- Ansprechpartner für die im CGH ansässigen Unternehmen
- Interne Kommunikation
- Internes Projektmanagement
- Eventmanagement:

- Organisation und Durchführung von Workshops und weiterer Veranstaltungen für die Games-Branche und Dritte
- Weiterentwicklung von Eventangeboten

1.3.2. Finanzbedarf

s. Anlage 1

1.1.3. Finanzierung

Die Finanzierung des Aufbau und des Betrieb des Cologne Game Haus erfolgt durch die Gewährung einer De-minimis-Beihilfe in Höhe von 200.000 €. Die Bewilligung der Beihilfe steht unter dem Vorbehalt, dass die Voraussetzungen zur Gewährung nach der De-minimis-Verordnung vorliegen. Gemäß der De-minimis-Verordnung darf die Höhe staatlicher Mittel im Rahmen eines Gründungszuschuss an privatwirtschaftliche Institutionen 200.000 Euro in drei Steuerjahren nicht überschreiten.

Der nach Beschlussfassung des Rates seitens OB/8 zu fertigende Bewilligungsbescheid wird die verbindlichen Voraussetzungen der Artikel 3 und 6 der De-minimis-Verordnung beinhalten und auf die Rückforderungspflicht bei Verstoß gegen Artikel 3 der Verordnung hinweisen. Sollte sich im weiteren Verlauf herausstellen, dass die Betreiber des Cologne Game Haus weitere staatliche Mittel erhalten können, erfolgt die Rückforderung der städtischen Gelder, sofern nicht ein Rechtsgutachten und/oder die Bewertung des Lands vorgelegt wird, das der UG(haftungsbeschränkt) den Charakter des Innovationscluster bescheinigt oder auf andere Weise die Zuwendung beihilferechtlich rechtfertigt.

Die Finanzierung der Beihilfe erfolgt aus Mitteln im Teilergebnisplan 1501, Teilplanzeile 15, die im Rahmen der Ermächtigungsübertragung seitens der Kämmerin bereitgestellt werden.

2. Immobilienvorschlag

Lage: Bürohaus am Messekreisel
Deutz-Mülheimer-Str. 30,
50679 Köln

Eigentümer: koelnmesse GmbH

Ausstattung: 2 Etagen à 600m² (4te + 7te)
1 Fläche à 200m² für Veranstaltungen / Gemeinschaftsfläche
Parkplatz inklusive

Vorteile gegenüber vergleichbaren Immobilien:

- **Miete von ca. 10€/m² kalt**
- **Flexible Vertragslaufzeiten**
- Einzelverträge direkt mit koelnmesse
- Kurzfristig bezugsfertig: ab Anfang März 2018
- Etagen sind in einzelne Räume unterteilt, mit verschiebbaren Wänden
- Mietmöbel beziehbar über koelnmesse
- Mitbenutzung der Kantine der koelnmesse möglich
- **Hochleistungsfähige Dateninfrastruktur**
- **Sehr gute Verkehrsanbindung**
- Nähe Messegelände
- **Integration in den von der koelnmesse im gleichen Gebäude geplanten Digital Campus**

3. Konkrete Ziele bis Ende Q2:

- Ansiedlung von mindestens 10 Firmen in die Immobilie
- Einrichtung von 2 Koordinationsstellen (für Events, Kommunikation mit Partner, Organisation und Internetauftritt)
- Ausstattung von 200 m² als Sozial-/Eventbereich (mit einem Café)

4. Stand der Dinge

- Begehung der Immobilie von interessierten Unternehmen November 2017
- Konkrete Zusage von 10 Unternehmen, Flächen anzumieten, sobald verfügbar
- Interessenbekundungen von weiteren potentiellen Mietern
- Interessenbekundungen potentieller Sponsoren

5. Ausblick

Die Nutzung der benannten Immobilie ist als Zwischennutzung auf 3 bis 5 Jahre begrenzt. In dieser Zeit ist es, wie beschrieben, eines der kurzfristigen Ziele des Projektes Cologne Game Haus, allen in Köln ansässigen oder ansiedlungswilligen Firmen ein neues attraktives Ökosystem zur kreativen Zusammenarbeit zur Verfügung zu stellen und ein Leuchtturm-Projekt für die Kölner Videospiele-Branche zu erschaffen.

Diese Maßnahme wird Kölns Position als bedeutender Standort für Games wesentlich stärken – national wie international.

Eine Anschubförderung von Seiten der Stadt Köln ist erforderlich, um das Projekt schnellstmöglich zu starten.

Mittel- und langfristig ist es das Ziel, Businessmodelle zu erarbeiten, die ein Betreiben des Cologne Game Haus unabhängig von der Nutzung städtischer Fördermittel ermöglichen. Hierbei kommen Möglichkeiten der Finanzierung durch Mittel aus Vermietung der Eventräume oder Einkünfte aus Workshops ebenso in Frage wie – in der Idealvorstellung - Sponsoring nach Ansiedlung von etablierten Games-Unternehmen.

Hintergrundinformationen

Situation Games-Branche allgemein

Die Games-Industrie ist in nur knapp 45 Jahren zu einer der weltweit ertragsstärksten Medienteilbranchen aufgestiegen. Noch in den 1970er und 1980er Jahren eher als Kinder- und Jugendspielphänomen behandelt, bedient die Industrie heute global alle Altersklassen und Menschen.

Allein in Deutschland spielen laut aktuellen Schätzungen von TNS Infratest über 34 Millionen Menschen mehr oder weniger regelmäßig digitale Spiele. Die Industrie verzeichnet weltweit allein mit Software-Umsätzen über 75 Mrd. US-\$ (laut DFC Intelligence, Games Industrie Research 2016) und verdient auf Basis neuer Geschäftsmodelle und Distributionsformen inzwischen auch stark an Online-Mikrotransaktionen und natürlich an der Hardware.

Der Games-Umsatz 2016 in Deutschland lag bei knapp 3 Milliarden Euro (gameswirtschaft, 09.05.2017). In den ersten sechs Monaten 2017 ist der Umsatz mit Computer-, Konsolen- und Smartphone-Spielen auf über eine Milliarde Euro gestiegen – ein Plus von 11 Prozent im Vorjahresvergleich (Branchenverband BIU, August 2017). Ein Blick in die detaillierten GfK-Zahlen zeigt ein heftiges Wachstum bei den Einnahmen von Online-Netzwerken wie PlayStation Plus und Xbox Live Gold, bei Spiele-Abogebühren und insbesondere bei Mikrotransaktionen innerhalb von Free2play-Spielen und -Apps. Allein in diesem Teilssegment stieg der Umsatz von 317 Millionen auf 400 Millionen Euro.

Die Games-Industrie hat sich zu einem hoch profitablen Wirtschaftszweig entfaltet. Diese positive Entwicklung dürfte sich in den kommenden Jahren weiter fortsetzen.

Aufgrund ihres großen Innovationspotenzials haben Games eine wichtige Querschnittsfunktion für die gesamte ITK-Branche. Darüber hinaus stellt die Games-Wirtschaft einen enormen Wachstumsmotor für die Gesamtwirtschaft dar. Innovationen aus dem Bereich Games sind maßgebliche Treiber für zukunftsfähige Weiterentwicklungen in fast allen Zweigen der Wirtschaft, so werden z. B. Entwicklungen aus den Bereichen Gamification und Virtual und Augmented Reality bereits sehr erfolgreich in den Branchen Health, Automotive und Media eingesetzt

Situation Games-Branche Köln / Maßnahmen 2016 und 2017 Köln hat die Bedeutung der Games-Branche früh erkannt und sich durch gezielte Fördermaßnahmen und durch die Etablierung der gamescom als europäische Leitmesse zu einem international anerkannten Games-Standort hin entwickelt. Dieser positive Trend soll sich in den kommenden Jahren weiter fortsetzen.

Köln soll das ganze Jahr zu einer der Top-Adressen für Games in Deutschland werden.

Im Jahr 2016 hat die Stabsstelle für Medien- und Internetwirtschaft aus diesem Grund eine Studie („Cologne Games Projekt“) zum Thema Games-Standort Köln in Auftrag gegeben.

Ziel der Studie war nicht nur eine aktuelle Standortbestimmung, sondern vor allem die Erarbeitung von Handlungsempfehlungen, um Games in Köln noch erfolgreicher zu machen.

Die Studie erbrachte, dass Köln als einer der renommiertesten Hochschulstandorte Deutschlands für Aus- und Weiterbildung im Bereich Games, Spieleentwicklung und Game-Design (Cologne Game Lab) gilt, dass darüber hinaus neben der erwiesenen Expertise der Durchführung internationaler und nationaler Top-Events (z. B. Gamescom, gamescom congress, devcom, gamescom city festival, Deutscher Entwicklerpreis, Clash of Realities) und der Ansiedlung großer international agierender Unternehmen der Games-Branche (Electronic Arts, Microsoft, Turtle Entertainment) die Stärke Kölns in der Vielzahl junger Start-ups liegt, die derzeit vor allem im Bereich Kinder- und Jugendspiele führend sind. Als zwei der zukunftsweisendsten Teilbereiche der Games-Branche identifizierte die Studie eSports und den Bereich AR / VR (Augmented und Virtual Reality).

Im Bereich eSports ist Köln bereits gut aufgestellt: Mit der ESL One Cologne findet in Köln eins der weltweit bedeutendsten E-Sport-Events statt (2-tägig, Lanxess-Arena), veranstaltet vom in Köln ansässigen Weltmarktführer Turtle Entertainment GmbH.

Im Bereich Augmented und Virtual Reality überzeugt Köln als Top-Aus- und Weiterbildungsstandort (z.B. Cologne Game Lab, ifs, SAE Institute) und Standort einer hohen Anzahl von etablierten und jungen Unternehmen sowie durch die Ansiedlung des ersten deutschen Fachverbandes für Virtual Reality in Köln (EDFVR e.V.). Gemeinsam mit dem Digital Hub Cologne eröffnete der EDFVR im November 2017 mit dem Mixed Reality Lab (XR Lab) das erste Angebot für die neuen, digitalen Realitäten in Köln. Mit dem Kölner XR Lab bietet der Digital Hub Cologne mittelständischen Unternehmen und Startups aus der Region ein betriebsnahes Umfeld, um ihre Digitalisierung praxisorientiert und effizient voranzutreiben. Was – nach Aussage der Studie – fehlte, ist eine national und international ausgerichtete Leuchtturmveranstaltung in diesem Bereich.

In 2016 wurde ein neues Messeformat in Köln entwickelt, DIGILITY, das sich erstmals umfassend mit dem Themenfeld AR/VR befasste. Die Stabsstelle Medien- und Internetwirtschaft unterstützte die Einführung des neuen Formats und war in 2016 und 2017 an prominenter Position als Aussteller auf der Veranstaltung vertreten, um sich als innovativer Wirtschaftsstandort zu präsentieren.

Als negativ wurde in der Studie die mangelhafte Sichtbarkeit der Games-Szene, sowie die mangelnde Vernetzung junger Games-Unternehmen bewertet. Fehlende Räume für junge Unternehmen fanden sich ebenso auf der Negativseite der Standortbestimmung.

Noch in 2016 hat die Stabsstelle Medien- und Internetwirtschaft erste Maßnahmen unternommen, um die Situation beim Thema Räume zu verbessern.

Cologne Game Farm

In Kooperation mit dem „Freunde des Cologne Game Lab e. V.“ wurde 2017 ein Games-Inkubator im Gebäude des Cologne Game Lab in Leben gerufen, in dem vorerst 2 Games-Start-ups Platz fanden - und das gleich mit großem Erfolg.

Beim Deutschen Computerspielpreis 2017 gingen in der Kategorie "Bestes Nachwuchskonzept" der zweite Platz und 30.000 Euro an die Ludopium-Studios, eines der beiden ersten Teams im Inkubator.

Aufgrund des großen Erfolges wurde im Dezember 2017 in Kooperation mit der TH-Köln vereinbart, den Inkubator zu erweitern, um insgesamt bis zu sechs oder sieben Teams nach dem Studium einen guten Start zu ermöglichen. Die offizielle Eröffnung der Cologne Game Farm ist für Marz 2018 geplant. Gründungswillige Jungunternehmerinnen und -unternehmer finden dort nicht nur passende Räumlichkeiten vor (zeitlich auf ein halbes, max. ein Jahr begrenzt), sondern profitieren auch von

einem angebotenen, hochkarätigen Mentoren-Programm, geleistet u.a. durch die Professorinnen und Professoren des Cologne Game Lab. Kooperationen mit dem Mediengründerzentrum NRW, das Nachwuchsunternehmen im Medienland NRW fördert, ergänzen das Programm. Für das einjährige Stipendiaten-Programm, das den Gründungsprozess und die Etablierung des eigenen Unternehmens unterstützt, sind auch Games-Schaffende angehalten, sich zu bewerben. Darüber hinaus soll eine intensive Vernetzung mit Industrie und Investoren erreicht werden.

Cologne Game Conference

Ebenfalls in 2017 hat auf Initiative der Stabsstelle für Medien- und Internetwirtschaft zum ersten Mal die Cologne Game Conference stattgefunden, mit dem Ziel, Kölner Unternehmen im Bereich Games zu identifizieren und das Kölner Netzwerk im Bereich Games zu stärken. Mitarbeiter von mehr als 40 Unternehmen aus der Games-Branche in Köln haben sich dort erstmals getroffen. Das Interesse war groß, Energien zu bündeln, die Sichtbarkeit der starken Games-Szene in Köln wahrnehmbarer zu machen und mit gemeinsamer Anstrengung den Games-Standort Köln weiterzuentwickeln.

Als erstes konkretes Ziel wurde die Erstellung einer Broschüre vereinbart, die die Kölner Games-Szene dokumentiert. (Veröffentlichung Dez. 2017, s. Anlage, eine Aktualisierung ist für April 2018 geplant)

Als zweites konkretes Ziel wurde als Ergebnis der Cologne Game Conference die Planung und Etablierung eines „Cologne Game Haus“ angestoßen.