

Fraktion Bündnis 90 / Die Grünen im Rat der Stadt Köln
CDU-Fraktion im Rat der Stadt Köln
Volt-Fraktion im Rat der Stadt Köln

An den Vorsitzenden des Digitalisierungsausschusses
Manuel Jeschka
Historisches Rathaus

Frau Oberbürgermeisterin
Henriette Reker

Eingang beim Amt der Oberbürgermeisterin: 30.08.2021

AN/1795/2021

Dringlichkeitsantrag gem. § 12 der Geschäftsordnung des Rates

Gremium	Datum der Sitzung
Digitalisierungsausschuss	30.08.2021

Weichenstellungen für den Gaming-Standort Köln

Sehr geehrter Herr Jeschka,

die Antragsteller bitten Sie, folgenden Dringlichkeitsantrag auf die Tagesordnung des nächsten Digitalisierungsausschusses am 30. August 2021 zu setzen:

Beschluss:

Die Verwaltung wird beauftragt, folgende Maßnahmen zur Stärkung des Kölner Gaming-Standortes umzusetzen.

1. Erarbeitung eines Vorschlags zur Einrichtung eines Jugendzentrums mit Gaming-Schwerpunkt, das zum Leuchtturm der Jugendarbeit in diesem Bereich wird. Hierbei ist zu prüfen, ob existierende Strukturen (bzw. ein bereits existierendes Jugendzentrum) der Stadt Köln aufgegriffen und erweitert werden können. Insbesondere ist darauf zu achten, dass die Angebote möglichst breit ansprechbar sind, indem u.a. unterschiedlichen Anreize bei unterschiedlichen Geschlechtern beachtet werden. Ebenso ist zu prüfen, ob eine breitere Streuung von Aktivitäten in verschiedenen Jugendzentren, Schul-AGs, Nachmittagsbetreuungen, etc. angeboten werden kann, damit ein gezielter Umgang mit Dosis, Körperhaltung und soziales Verhalten geübt werden kann und die Jugendarbeit im Mainstream einen bewussten Umgang erreichen kann.
2. Prüfung von Möglichkeiten zur Anerkennung der Gemeinnützigkeit für eSport-Vereine in Köln mit der Bezirksregierung Köln. eSport im Amateurbereich schafft Zusammenhalt in der Stadtgesellschaft. Dieses ehrenamtliche Engagement im nichtkommerziellen Bereich möchten wir unterstützen. Ebenso ist zu überlegen, wie in Sportvereinen der Leistungsansatz des eSport zu integrieren ist. Die Zusammenarbeit von Leistungssport und eSport ist insbesondere im Training der kognitiven und motorischen Fähigkeiten in der Spielesimulation hervorzuheben.
3. Ausbau der Kölner Strukturen für Firmengründungen im Games-Bereich mit Mitteln

der Stadt, des Landes und des Bundes. Insbesondere auf Games fokussierte Co-Working-Angebote und Inkubatoren sind ein wichtiges Mittel, um die Games Unternehmen von morgen in Köln entstehen zu lassen. Dabei sollte sowohl die Zusammenarbeit mit etablierten Formaten und Partnern geprüft werden (z.B. dem Medienkompetenzzentrum NRW) als auch die Unterstützung mit Bordmitteln der Stadt Köln in Betracht gezogen werden (z.B. die städtische Unterstützung bei der Suche nach günstigen Büroflächen). Bei der Förderung von Gaming Unternehmen ist auf die sozialökonomische Struktur zu achten, die die Aspekte des Lernens, der Bildung, der Förderung von kognitiven und motorischen Fähigkeiten fördern, im Sinne des Social Entrepreneurships.

4. Prüfung von Möglichkeiten, den leistungsorientierten eSport durch Schaffung von Talentfördermöglichkeiten (auch über Kontakt der Landesregierung) in einer ausgewählten Schule der Stadt Köln und durch Ansiedlung eines Leistungszentrums in Köln zu fördern. Auch die Möglichkeiten, auf bestehenden Strukturen des Spitzensports in Köln aufzusetzen, sollen dabei beleuchtet werden (u.a. Sporthochschule Köln, Olympiastützpunkt Köln). Hierbei ist insbesondere auf Diversität und Inklusion (z.B. durch Auswahl von kompatiblen Controllern, die auf inklusive Bedürfnisse eingehen können, ect.) der Unterstützten und Geförderten zu achten, um in der Breite der Gesellschaft zu fördern und nicht ausschließlich bereits etablierte Strukturen zu verstärken. Der leistungsorientierte eSport soll für Fairness stehen und Klimaneutralität anstreben.

5. Schaffung der Position der/des Games-Beauftragten in der Stadtverwaltung ergänzend zu den branchenbezogenen Aktivitäten bei der KölnBusiness, um die Games-bezogenen Aktivitäten innerhalb der Stadtverwaltung zu bündeln, Strukturen und Prioritäten der Stadt an dem gemeinsamen Ziel auszurichten, Games im Breiten- und Spitzensport und entlang der gesamten Wertschöpfungskette in Köln zum Erfolg zu machen.

6. Erarbeitung eines integrierten Konzeptes zwischen dem Kulturdezernat und der Stadtentwicklung zur Förderung einer digitalen Games Kultur, die einen ganzheitlichen Ansatz zum Aufbau der Standortattraktivität und Erhöhung der Glaubwürdigkeit (Street Credibility) verfolgt, um Arbeitgeber und Arbeitnehmer aus dem professionellen Umfeld des Gamings anzuziehen. Hierbei sollen neben in Punkt III genannten Partnern, die Kreativindustrie (Creative NRW), als auch die Kunsthochschule für Medien (KHM), die Rheinische Fachhochschule Köln (RFH) und die KISD eingebunden werden.

Begründung:

Computerspiele sind Innovationstreiber, Wachstumsmarkt und Freizeitbeschäftigung für viele Millionen Menschen in Deutschland. Games sind für uns die Schlüsselbranche, um Köln als Digitalstandort stark zu machen.

Stand heute hat Köln gerade im Exzellenzbereich besondere Stärken entwickelt, im digitalen Breitensport ist Köln Mittelmaß und in der Wertschöpfung durch Softwareentwicklung lässt Köln im Games Bereich wichtige Potenziale ungenutzt.

Die beschriebenen Maßnahmen sind eine Weichenstellung, um Köln zur Games-Hauptstadt in Deutschland zu machen. Dabei sind uns die Breitenwirkung von Gaming als Volkssport und zentraler Bestandteil der Jugendkultur ebenso wichtig wie die Bedeutung von Games als Innovationsmotor und Wirtschaftsfaktor. Games sind ein Wachstumsmarkt und eine Schlüsselbranche auf dem Weg zur Digitalstadt Köln.

Begründung der Dringlichkeit:

Erfolgt mündlich.

Mit freundlichen Grüßen

gez. Lino Hammer
Fraktionsgeschäftsführer Bündnis 90 / Die Grünen

gez. Niklas Kienitz
CDU-Fraktionsgeschäftsführer

gez. Lucas Sickmüller
Volt-Fraktionsgeschäftsführer