

Laurent Schmit

# Gaming-Standort Luxemburg

„Die ersten Gaming-Unternehmen, die nach Luxemburg kamen, haben uns tatsächlich überrascht“, gesteht Claude Demuth, CEO der Asbl Luxembourg Commercial Internet Exchange (LU-CIX), gegenüber *forum*

Ab 2005 habe die Regierung begonnen, den IT-Sektor als Wirtschaftszweig zu fördern. Anfangs war dabei das Ziel, vor allem Onlinehändler wie Amazon und Ebay anzuziehen. Bereits 2006 hat die Regierung Luxconnect gegründet, um die nötige technische Infrastruktur aufzubauen.

2009 wurde LU-CIX gegründet – eine technische Plattform, um den Internetverkehr zu vereinfachen. „Es ist wie im Straßenverkehr“, erklärt Claude Demuth. „LU-CIX ist eine Kreuzung, wo Internetverkehr ausgetauscht wird. Wenn ein Internetnutzer in Luxemburg auf den Inhalt einer Webseite zugreifen will und sowohl der Server des Inhaltenanbieters als auch der Provider des Nutzers über LU-CIX verbunden sind, dann machen die Datenpakete keinen Umweg übers Ausland, sondern bleiben in Luxemburg. Dadurch ist der Datenverkehr schneller, stabiler und kostengünstiger.“ 80 Prozent der Telekommunikationsanbieter in Luxemburg haben sich bis heute LU-CIX angeschlossen.

Die Gaming-Branche gehörte zu Beginn nicht zum Zielpublikum dieses Ausbaus der technischen Infrastruktur. Doch die Luxemburger Dienstleister haben sich schnell auf die neue Klientel eingestellt. Der Grund ist einfach: „Online-Gaming trifft genau auf unser Geschäftsfeld: Wir wollen Datenleitungen und Server verkaufen“, sagt Demuth. Neben der tech-

nischen Rolle vermarktet LU-CIX die Netzinfrastruktur seiner Mitglieder im Ausland. 2011 und 2012 organisierte LU-CIX deshalb jeweils Tagungen spezifisch zu Onlinespielen und fand damit bei den internationalen Unternehmen großen Anklang.

## Nur Steuervorteile?

Zwischen 2010 und 2012 ließen sich sieben internationale Gaming-Unternehmen in Luxemburg nieder (siehe Liste) und bedienen von hier aus den europäischen Markt. „Unsere Vermarktung basiert auf drei Argumenten: ein stabiles wirtschaftliches Umfeld, funkelneue Datenzentren und Netzwerke und eben die geographische Lage“, erklärt Demuth den Erfolg.

Die geographische Lage Luxemburgs in der Mitte Europas spielt für diese Unternehmen eine große Rolle, denn sie bieten zahlreiche Multiplayer-Spiele an. Die Verzögerungszeit für den Datenverkehr zwischen Server und Spielern ist enorm wichtig, damit das Spielgeschehen bei allen zeitgleich abläuft. Im Umkreis von 1.600 km rund um den Standort ihrer Server können die Unternehmen ihre Kunden optimal bedienen. „Deutschland und Frankreich sind die wichtigsten Märkte für Onlinespiele, da liegt Luxemburg sehr günstig“, erklärt Demuth. „Dazu kommt – und das wird oft vergessen – ein günsti-

ger Strompreis und das obwohl alle unsere Mitglieder grünen Strom einkaufen“, betont er. In einer Branche, die wegen der Datenzentren große Strommengen verbraucht, sei das ein wichtiger Faktor. Dazu komme, dass die Datenzentren neu und deshalb effizienter im Energieverbrauch seien als jene der ausländischen Konkurrenz.

Tatsächlich ist es so, dass sich die Unternehmen trotz günstiger Geographie und leistungsfähiger Infrastruktur zuerst für die steuerlichen Vorteile interessieren, die ihnen der Standort Luxemburg bietet – so Micaël Weber (siehe Interview S. 29). Vor allem profitieren sie von der niedrigen Mehrwertsteuer auf den elektronischen Handel. Viele Online-Spiele sind zwar gratis, der Spieler zahlt aber kleine Beträge für Zusatzfunktionen – bei Cent-Beträgen ist die Höhe der Mehrwertsteuer entscheidend. Des Weiteren können diese international agierenden Unternehmen von den Möglichkeiten der Steueroptimierung in Luxemburg profitieren. Einnahmen aus Rechten auf geistigem Eigentum („intellectual property rights“) können in Luxemburg bis zu 80 Prozent von Steuern befreit werden. Auch ohne Server in Luxemburg zu betreiben, lohnt es sich für Gaming-Unternehmen sich hier anzusiedeln.

Im Unterschied zu manch anderen Branchen haben die meisten Gaming-Unter-

nehmen in Luxemburg mehr „Substanz“ als nur einen Briefkasten. Nexon Europe beschäftigt etwa 70 Personen in Luxemburg. „Luxembourg is both geographically and culturally the right place for us“, sagt Dina Chung, Marketing-Verantwortliche bei Nexon. Es sei hier einfach mehrsprachiges Personal zu finden, das Kunden aus ganz Europa in ihrer Sprache betreuen kann. Auch Mike Hawkins, früherer Manager bei Kabam, nennt die Mehrsprachigkeit in einem Interview mit „Luxembourg for Business“ als ersten Grund, warum sich das amerikanische Unternehmen für Luxemburg entschieden habe.

### Was kommt nach 2015?

„Die Bedeutung der Gamingbranche im Luxemburger IT-Sektor ist groß“, sagt Demuth. Allerdings werde aber der prozentuale Anteil des Gamings gegenüber dem E-Commerce und der industriellen Nutzung der Datenzentren in den nächsten Jahren nicht steigen, prognostiziert Demuth. Nach einem Boom konsolidiere sich der Weltmarkt des Gamings seit 2012. Die Nachfrage wachse zwar beständig, aber das Angebot sei trotzdem zu groß. Nur die kreativsten Unternehmen würden in diesem Markt überleben.

Für Claude Demuth ist es ganz klar, dass Luxemburg für die Gaming-Branche nach 2015 weiter attraktiv bleiben werde, trotz des Wegfalls der niedrigen Mehrwertsteuer auf dem elektronischen Handel. Luxemburg verliere zwar einen Standortvorteil, aber kein anderes Land sei dadurch besser gestellt. Die gute Infrastruktur sei weiterhin ein großer Vorteil.

Luxemburg als Gaming-Standort ist ein Nebenprodukt einer Steuerpolitik und einer technischen Infrastruktur, die mit Blick auf den Finanzplatz geschaffen wurden. Doch es kann mehr daraus werden: Obwohl diese Branche virtuelle Welten verkauft, sind ihre Aktivitäten in Luxemburg weniger virtuell als die vieler anderer Unternehmen. Die neue Regierung hat den nächsten Schritt bereits fest im Blick: In Zukunft sollen Spiele nicht nur von Luxemburg aus angeboten, sondern auch hier entwickelt werden. ♦

Nexon Europe (seit 2010) ist eine Tochterfirma des koreanischen Unternehmens Nexon. In Europa werden 8 sogenannte „Massively Multiplayer Online Game“ (MMOG) angeboten. Der Support für 12 Millionen europäische Spieler in 8 Sprachen läuft über Luxemburg. Auch die technische Infrastruktur, das Marketing und die Übersetzung der Spiele werden von hier aus betrieben.

Zynga (seit 2010) ist ein US-amerikanisches Unternehmen, das Gratis-Spiele in Sozialen Netzwerken anbietet. Das Facebook-Spiel Farmville ist das bekannteste Produkt. Zynga plant offenbar sein Geschäftsfeld auf Online-Glücksspiele auszuweiten.

Onlive (seit 2011) ist ein Vorreiter des „cloud gaming“ – d.h. das Videospiel läuft nicht mehr auf dem heimischen Rechner sondern auf einem Server. Onlive betreibt diese Server von Luxemburg aus.

Kabam (seit 2011) bietet aufwendige Multiplayerspiele für Soziale Netzwerke an. In Luxemburg werden die Spiele u.a. übersetzt und die europäischen Kunden in mehreren Sprachen betreut.

Big Fish Games (seit 2011) vermarktet und verkauft kostenpflichtige Spiele für PC und mobile Geräte sowie Online-Spiele von Luxemburg aus.

Bigpoint (seit 2012) ist bekannt für Browserspiele und ist vor allem auf dem deutschen Markt sehr präsent. Der Zugang zu den Spielen ist kostenfrei, es werden aber kostenpflichtige Zusatzfunktionen (zum Teil als Abo) angeboten, die über die Mobilfunkrechnung bezahlt werden („Premium-SMS“).

Valve (seit 2012) entwickelte den bekannten Ego-Shooter Half-Life und gehört heute über seine Online-Plattform „Steam“ zu den größten Vertreibern von Videospielen im Internet.

Vgl. Sven Wohl, „Spieleoase Luxemburg“, Journal, 2.11.2012.

### Illustration du dossier: Marijke Wilms

Je suis freelance concept artiste et character designer dans le secteur du jeu vidéo au Luxembourg. Le marché du jeu vidéo dépassera les 100 milliards de dollars en 2014 et j'y participe à travers le monde à la création de jeux. Je conceptualise des personnages, des objets, des habits, des menus, des textures et parfois je participe à l'élaboration de story-boards.

Allant du pixel art 2D au turn around pour la modélisation 3D, d'un monde féérique pour enfants aux mondes lugubres des survival horror... chaque projet est toujours différent et c'est ce qui me passionne dans mon travail.

J'ai vécu quelques années au Japon, en Belgique, à Paris et j'aime le cinéma, le dessin, la mode, les nouvelles technologies, les autres cultures et tant d'autres choses qui peuvent être sources d'inspiration.

Plus d'information sur: <http://www.mayku.fr/>