

Erste Online-Spiele-Messe von LU-CIX in den RTL-Studios auf Kirchberg

„Die Euphorie für Online-Gaming ist groß“

Rund 250 Spezialisten aus dem ICT-Sektor tauschten sich über den Internet-Spiele Standort Luxemburg aus

VON SANJA SIMIC

Neben dem Finanz- und Industrie-sektor soll der Sektor für Informations- und Kommunikationstechnologien (ICT) das dritte wichtige Standbein der Luxemburger Wirtschaft werden. Eine der Hauptrollen spielen in dieser Branche die Online-Gamer. Bei der ersten Online-Spiele-Messe von LU-CIX auf Kirchberg hatten nationale und internationale ICT-Firmen die Möglichkeit, sich über Vorteile und Nachteile des Luxemburger Standortes auszutauschen. Der große Andrang – es kamen 250 Besucher – zeigt, dass das Interesse für die Online-Gaming-Branche in Luxemburg immer weiter wächst.

„Die Internet-Spiele-Branche boomt in Luxemburg“, sagt Claude Demuth, CEO von LU-CIX Management GIE, der privaten Interessengemeinschaft von 44 ICT-Firmen in Luxemburg. „Aus diesem Grund wollten wir den verschiedenen Wirtschaftsakteuren in diesem Bereich die Möglichkeit geben, sich auf einer Messe kennenzulernen und auszutauschen.“

Das Online-Gaming-Forum in den RTL-Studios auf Kirchberg am Dienstagabend war nur Spezialisten aus der Branche gewidmet. Es kamen Vertreter von Online-Spiele-Anbietern, von Datacenter-Betreibern aber auch von staatlichen Organisationen, wie Luxembourg-ForBusiness, die den Luxemburger Standort im Ausland bekannt machen möchten. Hier konnten sich keine Spiele-Fans über neue Angebote informieren oder kürzlich erschienene Spiele testen. Trotzdem war der Andrang bei dem B2B-Event vergleichsweise groß. „Wir hatten mit 130 Besuchern gerechnet“, gibt Demuth zu. „Es sind aber doppelt so viele gekommen. Das ist

ein enormer Erfolg für uns. Man spürt, dass eine große Euphorie in der Online-Gaming-Branche in Luxemburg herrscht.“

„Die Messe ist ein großer Erfolg“

Auch Marco Houwen, Präsident von LU-CIX, zeigte sich zufrieden mit der Vermittler-Rolle, die die Interessengemeinschaft LU-CIX in den vergangenen zwei Jahren gespielt hat. „Luxemburg entwickelt sich zu einem wahren Hotspot für Internet-Spielefirmen“, sagt Houwen.

Im Rahmen eines so genannten „Business Speed-Dating“ hatten Akteure aus der ICT-Branche aus Luxemburg und dem Ausland am Dienstagabend die Möglichkeit, Kontaktdaten aber auch konkrete Erfahrungen auszutauschen. An der Messe nahmen nicht nur Spiele-Firmen teil, die kürzlich eine Zentrale in Luxemburg etabliert haben, wie OnLive oder Kabam, sondern auch Firmen aus dem Ausland, die sich über Vorteile und Nachteile des Luxemburger Standortes informieren wollten. Daneben hatten aber auch Spezialisten aus dem ICT-Sektor, wie Datacenter- oder Netzbetreiber ihre eigenen Stände, an denen die Besucher Informationen über Luxemburgs Telekommunikations-Infrastruktur erhielten.

„Mit diesem Forum wollen wir zeigen, dass Luxemburg ein herausragender Online-Gaming-Standort ist“, sagt Demuth. „Der Austausch, der hier stattfindet, ist die beste Werbung für das Großherzogtum.“

Jeder vierte Aussteller kam aus Amerika, Asien oder Russland. Das Interesse für den Standort Luxemburg in diesen Teilen der Welt ist groß. Am 7. Dezember hatten Wirtschaftsminister Jeannot Krecké und IT-Minister François Biltgen schon die Ankunft des russischen Online-

Unterhaltungs-Unternehmens Innova angekündigt. Im Laufe des Jahres hatten auch andere Größen der Branche beschlossen, ihre europäischen Zentralen im Großherzogtum zu etablieren: darunter der Cloud-Gaming-Dienst OnLive Inc. und das Social-Gaming-Unternehmen Zynga, Entwickler des Facebookspiels „Farmville“. Im Sommer etablierten die südkoreanische Nexon (Multiplayer-Spiele) und das amerikanische Start-up Kabam ebenfalls ihren europäischen Sitz in Luxemburg.

Steuerliche Vorteile,

aber auch gute Infrastrukturen

Diese Firmen nutzen das Potenzial von Luxemburger Datacentern und schätzen die Qualität der Netzwerke und der gesamten IT-Infrastruktur im Großherzogtum. Von hier aus möchten sie dann den europäischen Markt erobern. Die steuerlichen Vorteile des Standorts, vor allem die vergleichsweise niedrige Mehrwertsteuer, spielen für diese Unternehmen keine so große Rolle, wie für die ersten Internet-Firmen, die sich in Luxemburg niedergelassen haben, wie Amazon, AOL oder iTunes.

„Luxemburg soll das Gaming-Land schlechthin werden“, wünscht sich Demuth. „Das bringt nicht nur Geld, sondern auch Arbeitsplätze.“ Die geografische Lage des kleinen Landes ist hierfür ausschlaggebend. Das Großherzogtum kann es mittlerweile mit großen IT-Standorten wie Brüssel oder Frankfurt aufnehmen. „Ich kann mir ganz gut vorstellen, dass wir das Online-Gaming-Forum nächstes Jahr wiederholen werden – dann hoffentlich mit noch mehr Internet-Firmen, die sich in Luxemburg niederlassen möchten.“

Der Internetknoten LU-CIX ist nun auch mit dem Ausland verbunden

LU-CIX steht für „Luxembourg Commercial Internet exchange“. Die private Interessengemeinschaft wurde 2009 von Luxemburger Unternehmen ins Leben gerufen und dient seitdem als Schnittstelle zwischen Rechnernetzen. Die Rolle als „Internetknoten“ vergleicht CEO Claude Demuth mit einer Kreuzung im Straßenverkehr. Im Internet nehmen Daten oft große Umwege, um vom Provider zum Nutzer zu gelangen. Die Internet-Knotenpunkte sind wichtig, da sie diese Wege deutlich verkürzen. Der Datenaustausch wird somit schneller und billiger. Der Verein, der 44 Mitglieder aus dem ICT-Bereich zählt, hat als Aufgabe,

den Unternehmen technisch beiseite zu stehen, die Internet-Branche im Großherzogtum zu entwickeln, sowie Luxemburg als ICT-Standort im Ausland bekannt zu machen.

Seit einigen Monaten ist LU-CIX außerdem an zwei weitere „Internet Exchanges“ im Ausland angeschlossen: France-IX in Paris und EC-IX in Düsseldorf. „Durch diese Kooperation stellen wir mit 200 Mitgliedern virtuell gesehen die zehntgrößte Plattform der Welt dar“, sagt Demuth. Dadurch werde Luxemburg zu einem wichtigen Standort für den Austausch von digitalen Daten in Europa. (san)