



HESSISCHER LANDTAG

30. 09. 2019

Kleine Anfrage

Dr. Stefan Naas (Freie Demokraten) vom 07.08.2019

Games-Branche in Hessen

und

Antwort

Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen

Vorbemerkung Fragesteller:

Deutschland ist der weltweit drittgrößte Markt für die Spieleindustrie. Allerdings verliert die Branche zunehmend den Anschluss und die Spiele stammen nicht mehr von heimischen Entwicklern. Trotz der großen Bedeutung der Games-Branche, die mehr als dreimal so viel Umsatz erreicht, wie die Kinosparte, erfolgt die Förderung des Landes auf sehr niedrigem Niveau. (Förderetat Filmförderung: 6.750.000 €, Förderetat Games-Branche: 200.000 €).

Die deutsche Games-Branche ist mittelständisch geprägt: knapp 90 % der Unternehmen erwirtschaften bis zu 5 Mio. € Umsatz pro Jahr. Von den deutschlandweit rund 14.000 Beschäftigten der Games-Branche befinden sich 77 % in sozialversicherungspflichtigen Arbeitsverhältnissen, 76 % sind fest angestellt. Im Vergleich zu anderen Bereichen der Kultur- und Kreativwirtschaft ist dies ein überdurchschnittlich hoher Wert

→ Quelle: https://www.digitalstrategie-hessen.de/mm/Abschlussbericht_Games-Studie_V1.1_2017-11-30.pdf

Vorbemerkung Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen:

Nach den Zahlen, die der Verband der deutschen Games-Branche e.V. kürzlich anlässlich der Herausgabe seines Jahresreports 2019 veröffentlichte, ist die Entwicklung des deutschen Gamesmarktes aktuell durch einen bundesweiten Anstieg der Umsatz- und Unternehmenszahlen bei gleichzeitigem Beschäftigungsrückgang und sinkendem Marktanteil deutscher Spielehersteller im Inland geprägt:

→ <https://www.game.de/umsatzanteil-deutscher-spiele-entwicklungen-faellt-weiter/>

Gegenüber dem Vorjahr stieg die Zahl der Unternehmen in der hessischen Software- und Games-Industrie in 2016 um 4 %. Der Umsatz legte um knapp 11 % zu. Mit Ausnahme eines geringfügigen Umsatzrückgangs im Jahr 2013 wächst der Umsatz des Teilmarktes seit 2010 jedes Jahr um 8 % bis 11 %. Insgesamt nahm zwischen 2010 und 2016 der Umsatz um 57 % und die Zahl der Unternehmen um 30 % zu. Damit ist dieser Teilmarkt in der langfristigen Betrachtung einer der wachstumsstärksten Teilmärkte der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft.

Im Hinblick auf die Beschäftigung ist ein deutlicher Zuwachs von knapp 1.500 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten (+5 %) von 2016 auf 2017 zu beobachten. Damit sind im Jahr 2017 gegenüber dem Jahr 2010 rund 10.000 Personen (+54 %) mehr in der Games- und Softwareindustrie sozialversicherungspflichtig beschäftigt.

Die Stärkung der Games-Branche steht im Fokus hessischer Wirtschaftspolitik und ist im Koalitionsvertrag für die 20. Legislaturperiode des Hessischen Landtags ausdrücklich verankert (Seite 142, Z 6135).

Diese Vorbemerkungen vorangestellt, beantworte ich die Kleine Anfrage im Einvernehmen mit der Hessischen Ministerin für Wissenschaft und Kunst wie folgt:

Frage 1. Wie bewertet die Landesregierung die Situation der Games-Branche in Hessen?

Die Games-Branche hat besondere wirtschaftliche Bedeutung und innerhalb der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft hat der Teilmarkt Computerspiele/Software regelmäßig Spitzenplätze bei Umsatz und Beschäftigung inne. Das Innovationspotenzial der Games-Branche auch für andere Wirtschaftszweige insgesamt ist groß.

Die Games- und Softwareindustrie als Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft hat sich in den letzten Jahren insgesamt positiv entwickelt. Mehr Unternehmen, steigende Umsätze und Be-

schäftigtenzahlen belegen eine hohe Gründungs- und Wachstumsdynamik. Der Umsatz der Games-Branche wuchs zwischen 2010 und 2016 insgesamt um 57 %, die Zahl der Unternehmen nahm um 30 % zu und auch bei den Beschäftigten war ein deutlicher Zuwachs zu verzeichnen: Im Jahr 2017 zählte die Games- und Softwareindustrie rund 10.000 mehr sozialversicherungspflichtig Beschäftigte als noch 2010, das ist ein Anstieg von 54 %.

Mit gut 3,9 Mrd. € Umsatz (2016), mehr als 3.700 Unternehmen (2016), rund 28.800 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten und gut 1.200 geringfügig Beschäftigten (2017) ist die Games- und Softwareindustrie zweitstärkster Teilmarkt der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft.

Insofern bewertet die Landesregierung die Situation der Games- und Softwareindustrie in Hessen insgesamt als positiv. Sie erkennt die Bedeutung, die internationale Games-Firmen für die Stärke der Games-Branche in Hessen haben. Zugleich gibt es in Hessen eine Reihe mittelständischer Unternehmen, die schon lange Zeit erfolgreich Spiele entwickeln und vermarkten. Kleinen und neuen Unternehmen fällt es ungleich schwerer, sich am Markt zu etablieren. Um die Wettbewerbsfähigkeit der hessischen Games-Branche zu fördern, adressiert die Computerspielförderung des Landes deshalb kleine und mittlere Unternehmen und Gründer.

Die hessischen Hochschulen bieten Studiengänge zur Ausbildung des Nachwuchses für die Games-Branche an. Das Studienangebot wird permanent an die Entwicklungen in der Games-Branche angepasst. Insofern sieht die Landesregierung die Bedingungen für den Nachwuchs als sehr gut an.

Frage 2. Wie hoch ist die finanzielle Unterstützung der Games-Branche durch das Land?

Von 2017 bis 2019 wurden Maßnahmen für die Games-Branche in Hessen mit insgesamt rund 1,2 Mio. € unterstützt. Die Summe setzt sich zusammen aus Mitteln zur Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft, aus Mitteln Digitales Hessen und des EFRE Europäischer Fonds für regionale Entwicklung.

Ferner unterstützt das Land das Projekt Wissenschafts- und Technologietransfer (WTT) Serious Games (<https://wtt-serious-games.de/infos-zum-projekt/>). Im Vorhaben WTT Serious Games wird an der TU Darmstadt in interdisziplinärer Forschungszusammenarbeit Wissen über die Charakteristik von qualitativen Serious Games gewonnen, erfasst und mittels Studien, Publikationen und Veranstaltungen an die Wirtschaft (Spieleentwickler, IT-Dienstleister, Anwender) transferiert.

Das Hessische Ministerium für Wissenschaft und Kunst (HMWK) stellt der HessenFilm und Medien GmbH über die Filmfördermittel auch Mittel zur Medienförderung bereit. Diese betragen 200.000 € pro Jahr. Gefördert werden können innovative digitale oder audiovisuelle Inhalte. Dazu zählen u.a. 360-Filme, Medieninstallation, Web-Applikationen, Virtual sowie Augmented Reality-Inhalte und Games. Die Projekte müssen unter anderem einen kulturellen Mehrwert, Innovation und Marktpotenzial aufweisen.

Frage 3. Welche weitere Unterstützung erhält die hessische Games-Branche?

Das HMWEVW hat in der vergangenen Wahlperiode in einem breit angelegten Branchendialog zusammen mit der Games-Branche und allen anderen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft relevante Handlungsfelder definiert. Neben der Finanzierung wurden vor allem die Themen Vernetzung, Standortimage und Räume für wichtig erachtet. In all diesen Feldern ist das HMWEVW unter Einbindung der Games-Branche tätig.

Die Computerspielförderung für Konzepte von Serious Games wurde in engem Austausch mit der hiesigen Games-Branche konzipiert. Dabei wurde der Förderansatz ebenso wie der Fokus auf Serious Games einvernehmlich definiert. Auch ist vorgesehen, in die Jury, die über Förderanträge entscheidet, Vertreter der Games-Branche zu berufen.

Die Geschäftsstelle Kreativwirtschaft bei der HA Hessen Agentur hat im Auftrag des HMWEVW dezidiert Veranstaltungen in Kooperation mit der und für die Computerspielbranche angeboten. Beim 1. Kreativwirtschaftstag wurde ein mehrstündiger Programmteil in Partnerschaft mit FRA VR/GameArea erstellt, dessen inhaltlicher Fokus auf Virtual Reality (VR) lag. Diese Kooperation wurde bei den Folgeveranstaltungen 2018 und 2019 fortgeführt. Beim Messtand im Bereich ARTS+ der Frankfurter Buchmesse wurde mit diversen Anbietern aus dem Bereich Digital Arts/Computerspiele ein mehrtägiges Programm aus dem Themenspektrum VR/AR vorgestellt.

Bei der Veranstaltungsreihe Kreativer Sonnengruß des HMWEVW in Kooperation mit der Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien wird der Nutzen kreativer Leistungen für

andere Wirtschaftszweige demonstriert. Regelmäßig werden dabei auch Anwendungen aus dem Bereich Computerspiel/Gamification/VR dargestellt.

Delegationsreisen ermöglichen ausländische Märkte zu erschließen, Geschäftskontakte zu knüpfen, Kooperationen und Netzwerke aufzubauen und somit Wettbewerbsfähigkeit und Wachstum zu stärken.

Alle genannten Aktivitäten dienen dazu, die Games-Branche zu stärken, Kooperation und Vernetzung mit der Kultur- und Kreativwirtschaft und anderen Wirtschaftsbereichen zu fördern, den Austausch mit anderen Ländern zu intensivieren und zugleich das Image Hessens als Games- und Kreativwirtschaftsstandort zu stärken. Die Maßnahmen werden fortgeführt und im Dialog mit der Games-Branche weiterentwickelt.

Entsprechend der Koalitionsvereinbarung für die 20. Wahlperiode plant das HMWEVW in Hessen eine Messe für Independent Games kleiner Produzenten zu etablieren und die Förderung der Games-Branche auszubauen.

Frage 4. Wurden die im Haushalt veranschlagten Fördermittel bereits verausgabt und wenn ja, wann wurde mit der Auszahlung begonnen, wenn nicht, wann ist damit zu rechnen?

Frage 5. Für welche Projekte wurden die Fördermittel des Landes verausgabt?

Die Fragen 4 und 5 werden wegen ihres Sachzusammenhangs zusammen beantwortet.

Eine erste Förderrunde 2019 wird angestrebt.

Die im Haushaltsplan des HMWEVW bei Kap. 0705 FP 34 für die Förderung von Computerspielen veranschlagten Mittel konnten noch nicht verausgabt werden. Die Genehmigung der Richtlinie des Landes Hessen zur Förderung von Computerspielen hat sich wegen der Änderung haushaltsrechtlicher Vorschriften verzögert.

Aktuell wird die vom hessischen Mittelstandsgesetz verpflichtend vorgesehene Anhörung der Industrie- und Handelskammern und der Handwerkskammern abgeschlossen.

Frage 6. Hält die Landesregierung die veranschlagten Fördermittel für ausreichend?

Da die Förderung für eine recht frühe Entwicklungsstufe vorgesehen ist, ist mit relativ geringem Mitteleinsatz ein vergleichsweise großer Hebel möglich, um die Marktfähigkeit der geförderten Spielkonzepte voranzutreiben.

In der Koalitionsvereinbarung für die 20. Wahlperiode ist vorgesehen, die Mittel für die Förderung für Computerspiele zu erhöhen. Zunächst wird festzustellen sein, inwieweit die bislang im Haushalt verankerten Fördermittel ausgeschöpft werden.

Die im Landeshaushalt 2018/19 zur Förderung von Computerspielen zur Verfügung stehenden Haushaltsmittel sollen Spieleentwickler und -produzenten bei der Entwicklung von Konzepten und ersten Modulen bzw. Spielelevel unterstützen. Für größere, umfassendere Spielproduktionen reicht das Budget nicht aus. Hierfür ist auf die vom Bund angekündigte Förderung von Computerspielen zu verweisen.

Frage 7. Warum werden in Hessen im Gegensatz zur Bundesebene allen voran so genannte Serious Games gefördert?

Serious Games sind Spiele, die neben dem Unterhaltungswert einen weiteren Zweck verfolgen wie bspw. einen Lern-Effekt, einen Gesundheits-Effekt oder einen Marketing-Effekt. Die Spiele sind daher auch in spielefremden Einsatzbereichen bzw. Branchen anwendbar. Darüber hinaus soll der Transfer von Spiele-Technologien und -Methoden in andere Branchen unterstützt werden. Davon profitieren alle Branchen und natürlich die Games-Branche selbst.

Mit dem Forschungsschwerpunkt Serious Games an der TU Darmstadt, dem WTT-Projekt und -Showroom und den oben skizzierten Maßnahmen verfügt Hessen über Expertise und gute Entwicklungsmöglichkeiten im Bereich Serious Games. Insofern bietet sich an, hier einen Schwerpunkt zu setzen.

Mit dem Fokus auf Serious Games will Hessen diesen wichtigen Bereich weiter stärken und die hiesige Branche dazu anhalten, sich verstärkt Serious Games zu widmen und bestehende Potenziale auszuschöpfen und fortzuentwickeln. Zugleich erhofft sich die Landesregierung von der Förderung die Akzeptanz des interessanten Tools Serious Games in anderen Wirtschaftszweigen zu stärken und so den Einsatz solcher innovativen Anwendungen insgesamt zu steigern.

Die hessische Förderung mit einem Fokus auf Serious Games versteht sich komplementär zur Bundesförderung.

Eine ausschließliche Festlegung auf die Förderung von Serious Games findet in den Förderrichtlinien der HessenFilm und Medien GmbH nicht statt. Auf die Antwort zu Frage 2 wird verwiesen.

Frage 8. Welchen Anteil des Umsatzes der Games-Branche in Hessen haben die sogenannten Serious Games?

Der Landesregierung liegen hierzu keine Zahlen vor.

Frage 9. Welche Möglichkeit einer Förderung besteht für die Hersteller von reinen Unterhaltungsspielen?

Der Entwurf der Richtlinie des Landes Hessen zur Förderung von Computerspielen sieht vor, „insbesondere“, aber nicht ausschließlich Serious Games zu fördern. Die Förderung von Unterhaltungsspielen ist daher grundsätzlich möglich, etwa dann, wenn nicht hinreichend förderfähige Anträge für Serious Games vorliegen. Für reine Unterhaltungsspiele besteht die Möglichkeit zur Förderung durch Bundesmittel.

Im Rahmen der Medienförderung der HessenFilm und Medien GmbH erfolgt eine Konzeptentwicklungsförderung für Games, wenn die Projekte einen kulturellen Mehrwert, Innovation und Marktpotenzial aufweisen. Gefördert wird die Herstellung eines Teasers, Piloten oder Prototypen.

Wiesbaden, 18. September 2019

Tarek Al-Wazir