



# HESSISCHER LANDTAG

17. 10. 2016

## **Kleine Anfrage**

**des Abg. Eckert (SPD) vom 05.09.2016**

**betreffend Präsenz des Landes Hessen auf der Gamescom**

**und**

## **Antwort**

**des Ministers für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung**

### **Vorbemerkung des Fragestellers:**

Vom 17. bis 31. August fand die alljährliche Gamescom in Köln statt. Die Gamescom ist die mit 345.000 Besuchern und 877 Ausstellern auf 193.000 Quadratmetern weltweit größte Messe für interaktive Unterhaltungselektronik, insbesondere Video- und Computerspiele. Dabei sind Video- und Computerspiele längst kein Randthema mehr. Die Branche erzielte im letzten Jahr in Deutschland einen Umsatz von über 2 Mrd. € und zählte rund 32.000 Beschäftigte. 42 % der Bevölkerung spielen regelmäßig, wie eine repräsentative Umfrage im Auftrag der Bitkom ergab. Dieses Potenzial erkennen auch zahlreiche Bundesländer und präsentieren sich mit großen Gemeinschaftsständen auf der Gamescom.

### **Vorbemerkung des Ministers für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung:**

Der Landesregierung sind das hohe innovative Potenzial und die wachsende wirtschaftliche und gesellschaftliche Bedeutung der Computer- und Videospielebranche bekannt. Die Stärkung der Branche steht im Fokus hessischer Wirtschaftspolitik und ist im Koalitionsvertrag der die Landesregierung tragenden Parteien für die 19. Wahlperiode des Hessischen Landtags ausdrücklich verankert: "Wir wollen Hessens Bedeutung z.B. für die Computerspiele-Industrie, den Design-Bereich, die Filmwirtschaft, die Architektur und die Medienbranche stärken, werden dazu die Anstrengungen des Landes ausweiten und insbesondere den Dialog mit der Kultur- und der Kreativwirtschaft fortsetzen."

In diesem Kontext unterstützt die Landesregierung auch die Präsentation hessischer Gamesfirmen auf der Gamescom als weltweit größter Messe für interaktive Unterhaltungselektronik, insbesondere Video- und Computerspiele.

Diese Vorbemerkungen vorangestellt, beantworte ich die Kleine Anfrage wie folgt:

Frage 1. Welche Rolle spielt nach Ansicht der Landesregierung die Video- und Computerspielbranche in Hessen? Welche Rolle spielt nach Ansicht der Landesregierung die Gamescom für die Interessen der hessischen Video- und Computerspielbranche?

Die Branche der Computer- und Videohersteller (Games-Branche) hat für Hessen eine wichtige wirtschaftliche Bedeutung. Im Bundesvergleich ist sie überdurchschnittlich gut aufgestellt und hat weiter enorme Wachstumspotenziale.

Ausweislich des aktuellen Kultur- und Kreativwirtschaftsberichts der Landesregierung haben die rund 3.300 Unternehmen der hessischen Software-/Games-Industrie im Jahr 2013 einen Umsatz in Höhe von rund 2,94 Mrd. € erzielt. Damit ist Software und Games bezogen auf den Umsatz der zweitstärkste Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft. In der Software-/Games-Industrie sind 25.850 Personen sozialversicherungspflichtig tätig. Das sind mehr Personen als in jedem anderen Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft und doppelt so viele wie im Teilmarkt Werbung, in dem ein vergleichbarer Umsatz erzielt wird.

Die Branche zeichnet sich im Vergleich zu anderen Teilmärkten der Kultur- und Kreativwirtschaft durch eine ausgesprochen positive Entwicklung aus. Die Unternehmenszahl hat sich seit 2009 um rund 530 Unternehmen erhöht. Das ist ein Zuwachs von 19 %. Die Beschäftigtenzahlen haben sich seit 2009 konstant positiv entwickelt. Die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten ist um 35 % gestiegen, das sind rund 6.600 Beschäftigungsverhältnisse.

Die Gamescom als weltweit größte Messe für Video- und Computerspiele (gemessen nach Ausstellungsfläche und Besucheranzahl) ist ein wichtiger Treffpunkt auch für die hessische Games-Branche. Das Land Hessen unterstützt im Rahmen der Technologielinie Hessen-IT die Aktivitäten der gamearea-FRM e.V. auf der Gamescom seit deren Bestehen. Die gamearea-FRM e.V. ist die Standortinitiative zur Förderung und Unterstützung der Entwicklung von digitaler Unterhaltung in der Region Frankfurt Rhein Main und hat ca. 30 Mitglieder, insbesondere Games-Unternehmen aus der Region.

Mit ihren Innovationen liefern die Spiele-Entwickler Impulse auch für andere Wirtschaftszweige wie etwa den Gesundheitsbereich, das Bildungswesen und das Marketing.

Neben dem Gemeinschaftsstand auf der Spielemesse Gamescom fördert die Landesregierung auch den European Innovative Games Award (E.I.G.A.) und die Veranstaltungsreihen GamePlaces und GameDays. Darüber hinaus pflegt sie den Dialog mit der Branche, um weitere sinnvolle und geeignete Maßnahmen zu entwickeln.

Frage 2. Welche materielle und ideelle Förderung gab es seitens des Landes Hessen für die hessischen Aussteller und insbesondere für den Verband gamearea-FRM e.V. als Standortinitiative für Hessen auf der Gamescom?

Die Beteiligung des Landes am Stand der gamearea-FRM e.V. auf der Gamescom erfolgt seit 2009. Bis einschließlich 2016 hat sich das Land Hessen im Rahmen der Technologielinie Hessen-IT als Partner alljährlich an den Aktivitäten der gamearea-FRM e.V. beteiligt. Insgesamt wurden in diesem Zeitraum 80.000 € aufgewendet. Mit den Mitteln wurden die Aktivitäten der gamearea-FRM e.V. auf der Gamescom anteilig finanziert. Damit wurde ermöglicht, dass sich hessische Games-Unternehmen auf der Gamescom präsentieren konnten.

Zusätzlich zur finanziellen Beteiligung hat das Land die Aktivitäten der gamearea-FRM e.V. auf der Website von Hessen-IT und ab 2016 auch auf der Website "Digitales Hessen" kommuniziert und beworben.

Frage 3. Welche Mitglieder der Landesregierung waren zu Gast auf der diesjährigen Gamescom?

Das Hessische Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung war auf der Messe Gamescom durch den zuständigen Leiter des Referats Kultur- und Kreativwirtschaft, Medienwirtschaft, neue Medien vertreten.

Frage 4. Was gedenkt die Landesregierung zu tun, um die Präsenz des Landes Hessen auf der Gamescom zu verbessern und den Verband gamearea-FRM e.V. zu unterstützen?

Der im Dialog mit der Branche entwickelte Ansatz sieht vor, dass im Businessbereich der Gamescom ein Gemeinschaftsstand für hessische Unternehmen eingerichtet wird, der als Treffpunkt zur Durchführung von Geschäftsgesprächen ausgestaltet ist. Dieses Konzept entspricht den Bedürfnissen insbesondere derjenigen kleineren Gamesunternehmen, die die Messe vor allem zur Geschäftsanbahnung nutzen und nicht über Mittel verfügen, einen eigenen (großen) Messestand zu finanzieren.

Der Gemeinschaftsstand wurde auf der Gamescom 2016 von den beteiligten hessischen Games-Unternehmen intensiv genutzt.

Eine Vergrößerung des Auftritts der gamearea-FRM e.V. in Form eines größeren Gemeinschaftsstandes wird grundsätzlich als möglich angesehen. Hierfür müssten die finanziellen Voraussetzungen geschaffen werden und entsprechend höhere Beiträge aller Partner erbracht werden; also neben Beiträgen von gamearea-FRM e.V., Land Hessen und der Stadt Frankfurt auch höhere Beiträge der Branche bzw. der sich beteiligenden Unternehmen.

Frage 5. Warum ist das Land Hessen nicht Teil des gemeinsamen Auftritts der deutschen Games-Cluster, die unter der Marke "Wir sind Deutschland" die Gemeinschaftsstände der Bundesländer auf der Gamescom an einem Ort in der Business Area zusammenfasst und damit gerade für ausländische Fachbesucher eine zentrale Anlaufstelle für den Spielstandort Deutschland bietet?

Bislang fokussierte sich die Unterstützung des Landes Hessen explizit auf die Aktivitäten der gamearea-FRM e.V. auf der Gamescom, die eine Beteiligung am Auftritt deutscher Games-Cluster bisher nicht vorgesehen hatte.

Eine verstärkte Präsenz der gamearea-FRM e.V. mit einem eigenen Gemeinschaftsstand hessischer Games-Unternehmen in der Business Area auf der Gamescom (wie ihn auf der Gamescom 2016 auch andere Länder, wie z.B. Baden-Württemberg, Bayern und Hamburg hatten), wird im Vergleich zu einer ausschließlichen Beteiligung am gemeinsamen Auftritt deutscher Games-Cluster als wirksamer und zielführender angesehen.

Wiesbaden, 5. Oktober 2016

**Tarek Al-Wazir**