



# HESSISCHER LANDTAG

24. 10. 2016

## **Kleine Anfrage**

**des Abg. Eckert (SPD) vom 14.09.2016**

**betreffend Branchenstudie Computerspiele**

**und**

## **Antwort**

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

### **Vorbemerkung des Fragestellers:**

In der Antwort auf den Berichtsantrag (19/3583) vom 8. Juli 2016 konkretisiert die Landesregierung die Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen. In der Antwort bleibt jedoch einiges im Ungefähren.

Diese Vorbemerkung des Fragestellers vorangestellt, beantworte ich die Kleine Anfrage wie folgt:

Frage 1. Stehen nach Ansicht der Landesregierung die zur Verfügung gestellten Mittel für die spezifische Förderung für Einrichtungen der Kultur- und Kreativwirtschaft gemäß Kapitel 0705 Förderprodukt 34 in einem angemessenen Verhältnis zur Bedeutung der KuK für Hessen?

Die hessische Kultur- und Kreativwirtschaft steht sehr gut da. Mit 121.000 Erwerbstätigen und einem Jahresumsatz zwischen 11 und 12 Mrd. € trägt sie ganz erheblich zum Wohlstand in Hessen bei und ist mittlerweile ein wichtiger Standortfaktor.

Die weitere Stärkung der Kultur- und Kreativwirtschaft als innovative Branche mit erheblichem Wachstumspotential ist daher ein wichtiges Anliegen der Landesregierung.

Um sinnvolle Maßnahmen für die spezifische Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen zu entwickeln, pflegt die Landesregierung einen intensiven Austausch mit der Branche. So wurden auf den Foren Kreativwirtschaft mit insgesamt 220 Unternehmen aus Hessen die vordringlichen Handlungsfelder erörtert. Die Branche hat dabei die Stärkung und Entwicklung der Branchenidentität und des Standortimages als ein wichtiges Handlungsfeld identifiziert.

Aus diesem Grunde wurde im Entwurf des Landeshaushalts 2017 eine Verdopplung des Budgets von derzeit 200.000 € auf 400.000 € veranschlagt. Sofern der Hessische Landtag im Zuge der Haushaltsgesetzgebung die vorgeschlagene Erhöhung beschließt, können aus diesem Förderprodukt weitere wichtige Maßnahmen zur Stärkung des Standortimages und zur Steigerung der Wettbewerbsfähigkeit der Branche gefördert werden.

Frage 2. Welche der elf Teilbranchen haben nach Einschätzung der Landesregierung für die Entwicklung der Wirtschaft in Hessen eine Breitenwirkung wie die Designwirtschaft und bieten sich für eine Förderung, wie dies für Einrichtungen der Designwirtschaft möglich ist, an?

Die frühere Designförderung des Landes ist seit 2015 als Förderung für Einrichtungen der Kultur- und Kreativwirtschaft im Kapitel 07 05 Förderprodukt (FP) 34 enthalten. Historisch gewachsen ist allerdings der Förderschwerpunkt Design, der sich in Zuwendungen an den Rat für Formgebung und Hessen Design e.V. manifestiert. Dessen ungeachtet steht die Förderung auch anderen Einrichtungen der Kultur- und Kreativwirtschaft offen und wird auch von diesen genutzt.

Die insgesamt stark vernetzten Branchen der Kreativwirtschaft entwickeln sich dynamisch. Nicht zuletzt die massiven Auswirkungen der Digitalisierung haben sich hier früh gezeigt und zu erheblichen Veränderungen geführt.

Nach Einschätzung der Landesregierung haben insbesondere diejenigen Teilbranchen eine Breitenwirkung für die Entwicklung der hessischen Wirtschaft, die als Querschnittsbranchen wirken, da ihre Tätigkeit auf Beiträge anderer Teilmärkte zurückgreift oder dort Aktivitäten stimuliert, die eng mit anderen Wirtschaftsbereichen verknüpft sind. Darüber hinaus haben eine solche Wirkung auch solche Branchen, die als Zukunftsbranchen Innovationen vorantreiben und zugleich Kunden- bzw. Marktbedürfnisse antizipieren und bedienen. Dies sind neben der Designwirtschaft insbesondere die Teilmärkte Werbung, Software-/Games und Filmwirtschaft.

Eine Querschnittsfunktion hat insbesondere die Werbewirtschaft. Insgesamt haben die rund 2.900 Unternehmen des hessischen Werbemarkts im Jahr 2013 einen Umsatz von rund 3,0 Mrd. € erzielt. Damit ist der Werbemarkt in Hessen der umsatzstärkste Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft. Hier wird von 14 % der Unternehmen rund ein Viertel (26 %) des Umsatzes der Kultur- und Kreativwirtschaft erwirtschaftet. Die Werbewirtschaft interagiert mit anderen Wirtschaftsbereichen als Dienstleister und mit anderen Kreativteilmärkten als Auftraggeber. Die Angebote der Werbewirtschaft haben sich im Zuge der Digitalisierung stark verändert. Von ihr gehen erhebliche Innovationseffekte mit Wirkung auf andere Bereiche von Wirtschaft und Gesellschaft aus.

Eine Förderung von Einrichtungen der Werbewirtschaft ist im Rahmen der Förderung von Einrichtungen der Kultur- und Kreativwirtschaft entsprechend der Designförderung möglich.

Die Software-/Games-Industrie ist zweitstärkster Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen. Dieser Teilmarkt gilt als Wachstumsbranche und Innovationstreiber für viele andere Branchen. Angesichts der Verschmelzung von klassischen und neuartigen digitalen Medien, Dienstleistungen und Produkten lässt sich eine Vielzahl von Querbeziehungen zu anderen Wirtschaftsbereichen ausmachen. Zudem arbeiten Produzenten von Computerspielen in der Regel mit Dritten zusammen, die kreative Vorleistungen wie Animation, Grafik, Musik, Texte und Programmierung erbringen. Gut 80 % aller Unternehmen der Software-/Games-Industrie gehen Kooperationen mit anderen Unternehmen ein. Deutlich mehr als der Durchschnitt in der Kultur- und Kreativwirtschaft. Sie arbeiten auch häufig mit Partnern aus anderen Branchen zusammen. Produkte wie Visualisierungen und Simulationen werden nicht nur in der Filmherstellung z.B. für 3D-Animation benötigt, sondern etwa auch im Bauwesen, in der Medizintechnik oder in der Fahrzeugproduktion.

Die Designförderung in Förderprodukt 34 ist als Förderung von Einrichtungen und Angeboten der Kultur- und Kreativwirtschaft ausgestaltet. Einrichtungen der Gamesbranche können dementsprechend schon jetzt aus Kapitel 07 05 FP 34 gefördert werden.

Auch die knapp 1.200 Unternehmen der Filmwirtschaft in Hessen, die im Jahr 2013 einen Umsatz in Höhe von rund 761 Mio. € erzielten, haben Querschnittswirkung, da sie sich zahlreicher "Gewerke" aus anderen Teilmärkten bedienen. So hat eine Filmproduktion regelmäßig Umsatzeffekte für viele Teilmärkte jenseits der eigentlichen Filmwirtschaft. Die Filmwirtschaft wird seit Beginn des Jahres 2016 durch die Förderangebote der HessenFilm und Medien GmbH gezielt unterstützt.

Frage 3. Wie hoch sind die Gesamtkosten der Branchenstudie "Computerspiele" seitens der Hamburg Media School?  
Wie hoch sind die Finanzierungsanteile der einzelnen Partner?

Die Gesamtkosten der "Studie zur Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland" belaufen sich auf 124.869 €. Die Finanzierung erfolgt über Institutionen und Branchenverbände.

Die Finanzierungsanteile der einzelnen Partner gliedern sich wie folgt:

- Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien ..... 40.000 €
- Senatskanzlei Berlin ..... 15.000 €
- Hessisches Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung .... 15.000 €
- BIU Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware ..... 35.000 €
- GAME Bundesverband ..... 15.000 €
- Hamburg Media School ..... 4.869 €

Frage 4. Welchen nachhaltigen Nutzen hat nach Ansicht der Landesregierung die Studie für Hessen und die hier ansässigen Unternehmen der Computerspielbranche?

Die Landesregierung geht davon aus, dass die Studie wichtige Erkenntnisse und Impulse zur Entwicklung nachhaltiger und wettbewerbsfähiger Unternehmensstrategien liefern wird. Darüber hinaus soll sie als Basis zur Entwicklung passgenauer wirtschaftspolitischer Maßnahmen dienen.

Trotz steigender Relevanz der Branche fehlen bislang belastbare Daten zum deutschen Entwicklungs- und Vertriebsmarkt für digitale Spiele. In der amtlichen Statistik des Statistischen Bundesamtes (Wirtschaftszweigsystematik 2008) ist die Computerspielbranche nicht getrennt, sondern zusammen mit "Software" ausgewiesen. Zudem fehlen Daten, etwa zur Marktstruktur, Innovationskraft, Gewinnentwicklung oder zu betriebswirtschaftlichen Kennzahlen, wie etwa zum Verhältnis von Umsatz und Mitarbeiterzahl bzw. Personalausgaben. Folglich lassen sich keine belastbaren Aussagen zur Lage und volkswirtschaftlichen Bedeutung der deutschen Computerspielbranche im nationalen und internationalen Vergleich treffen.

Mit der Studie zur Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland sollen mittels empirischer Erhebung (Online-Fragebogen und Experteninterviews) erstmals umfassende Daten zur Branchenrealität sowie zur ökonomischen Bedeutung, Leistungs- und Entwicklungsfähigkeit der deutschen Computer- und Videospiegelbranche gewonnen werden. Ziele dabei sind:

- ein realistisches Bild der Branche im internationalen Vergleich zu erhalten,
- Erkenntnisse über Chancen und Herausforderungen in einzelnen Geschäftsfeldern (z.B. Entwicklung, Finanzierung, Produktion, Marketing und Distribution) zu gewinnen,
- Herausforderungen und Entwicklungspotenziale der Branche zu identifizieren,
- den Beitrag der Computer- und Videospiegelindustrie in einer gesamtwirtschaftlichen Betrachtung - auch im Vergleich mit anderen Branchen der Kultur- und Kreativwirtschaft - zu ermitteln,
- Ausstrahlungseffekte (sog. Spill Over Effekte) auf andere Branchen und dortige Umsätze und Arbeitsplätze in den Blick zu nehmen
- und
- Daten für eine Erweiterung der amtlichen Statistik (NACE (europäisches System zur Klassifizierung von Wirtschaftszweigen) und Wirtschaftszweige 2008) zu liefern.

Frage 5. Ist es das Ziel der Landesregierung, dass in der "Branchenstudie Computerspiele" determinierte Daten für die "Computerspielbranche" künftig in der amtlichen Wirtschaftszweigsystematik isoliert von dem Bereich "Software" ermittelt werden können?

Das Land Hessen beteiligt sich über das in der Antwort zu Frage 4 beschriebene Erkenntnisinteresse hinaus mit zwei spezifischen Zielen an der Branchenstudie. Zum einen soll eine Auswertung der Erhebung nach Bundesländern sichergestellt werden, um vergleichbare Zahlen für alle Länder zu erhalten. Zum anderen soll ein Vorschlag für die Weiterentwicklung der WZ-Systematik gemacht werden, um die Computerspielbranche künftig gesondert von der Softwarebranche erfassen, ausweisen und verstehen zu können.

Wiesbaden, 14. Oktober 2016

**Tarek Al-Wazir**