



# HESSISCHER LANDTAG

07. 11. 2019

## **Kleine Anfrage**

**Tobias Eckert (SPD) vom 20.09.2019**

### **Gamesbranche in Hessen**

**und**

### **Antwort**

**Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen**

#### **Vorbemerkung Fragesteller:**

Im Koalitionsvertrag von CDU Hessen und BÜNDNIS90/DIE GRÜNEN Hessen beschreibt die Landesregierung die Unterstützung der Kultur- und Kreativwirtschaft durch beispielsweise eine Indie-Games-Messe.

#### **Vorbemerkung Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen:**

Software/Computerspiele und Design werden als Teilmärkte zur Kreativwirtschaft gezählt. Nach der neuesten amtlichen Statistik entwickeln sich beide Branchen überaus dynamisch: Die hessische Software- und Gamesindustrie hat knapp 4,2 Mrd. € Umsatz (2017), mehr als 3.800 Unternehmen (2017), insgesamt rund 35.700 Erwerbstätige: 30.600 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmer und gut 1.300 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2018) sowie mehr als 3.800 Unternehmensinhaber (2017).

Die Zahl der Unternehmen in der hessischen Software- und Gamesindustrie stieg im Jahr 2017 um 3 % gegenüber dem Vorjahr. Der Umsatz legte um knapp 9 % zu. Von 2017 auf 2018 stieg die Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten um 1.900 Personen (+6,5 %).

Die hessische Designwirtschaft hat knapp 1,9 Mrd. € Umsatz (2017), gut 4.800 Unternehmen (2017), insgesamt rund 17.200 Erwerbstätige: knapp 9.000 sozialversicherungspflichtige Arbeitnehmer und rund 3.400 ausschließlich geringfügig Beschäftigte (2018) sowie gut 4.800 Unternehmensinhaber. Die hessische Designwirtschaft hat im Jahr 2017 zum dritten Mal in Folge gegenüber dem Vorjahr ihren Umsatz gesteigert. Der Zuwachs lag bei 4,8 % bzw. 75 Mio. €. Nach dem deutlichen Zuwachs der Zahl der sozialversicherungspflichtig Beschäftigten im hessischen Designmarkt im Jahr 2017 um knapp 11 % gegenüber dem Vorjahr erhöhte sich ihre Zahl im Jahr 2018 nochmals um über 5 %.

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

Frage 1. Welche Ziele verfolgt die Landesregierung bei der Games- und Designbranche?

Die Kreativwirtschaftspolitik des Landes zielt darauf ab, Wettbewerbsfähigkeit, Wachstum und Beschäftigung der Branche zu steigern, Gründungen zu erleichtern Innovationen zu fördern und branchenübergreifende Kooperationen auf nationaler wie internationaler Ebene zu unterstützen. Die Landesregierung will zudem den Mehrwert kreativer Potenziale und Leistungen sichtbarer machen und das Image Hessens als Kreativwirtschaftsstandort ausbauen.

Software/Computerspiele und Designwirtschaft gehören regelmäßig zu den bedeutendsten Teilmärkten innerhalb der hessischen Kreativwirtschaft und nutzen daher die Förderangebote des Landes besonders intensiv.

Das Hessische Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung hat in der vergangenen Legislaturperiode in einem breit angelegten Branchendialog, an dem auch die Games- und Designbranche beteiligt war, die Ziele und Handlungsfelder für eine praxisorientierte Kreativwirtschaftspolitik in Hessen definiert. Neben Finanzierung und Förderung wurden vor allem die Themen Vernetzung, Standortimage und Räume hervorgehoben. In all diesen Feldern ist das Hessische Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen (HMWEVW) aktiv; bewährte Maßnahmen werden fortgesetzt und neue Schwerpunkte im Dialog mit der Branche entwickelt.

Im Hinblick auf die Designbranche wird angestrebt, die Kooperation und Vernetzung der Designinstitutionen untereinander und den Wissenstransfer zwischen Wissenschaft und Wirtschaft auszubauen. Zudem sollen Projekte initiiert werden, die geeignet sind, den Mehrwert von Design zu vermitteln und Hessen als Design-Standort weiter zu etablieren.

Die Computerspielförderung mit Fokus auf Serious Games wurde in engem Austausch mit der hessischen Games-Branche konzipiert. Dabei wurde der Förderansatz ebenso wie der Fokus auf Serious Games einvernehmlich definiert.

Frage 2. Welche bisherigen Initiativen und Maßnahmen hat die Landesregierung zur Unterstützung der hessischen Gamesbranche ergriffen?

Zur Unterstützung der hessischen Games-Branche hat die Landesregierung zahlreiche Maßnahmen ergriffen:

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). Mit Mitteln zur Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft (Kapitel 0705 FP 34) werden Maßnahmen zur Erhöhung der Wettbewerbsfähigkeit gefördert, insbesondere Tagungen, Netzwerkveranstaltungen, Festivals und Workshops.

Aus Mitteln „Digitales Hessen“ 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.

Zusätzlich stellt das Hessische Ministerium für Wissenschaft und Kunst (HMWK) der Hessen-Film 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.

Neben finanzieller Unterstützung war die Games-Branche in Hessen in den breit angelegten Branchendialog des HMWEVW eingebunden. Sie hat aktiv an der Festlegung von Handlungsfeldern für die Kreativwirtschaftspolitik in Hessen mitgewirkt (auf die Antwort zu Frage 1 wird verwiesen).

Auch die Computerspielförderung für Konzepte von Serious Games wurde in engem Austausch mit der 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 es 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 Branche weiterentwickelt.

Frage 3. Welche neuen Initiativen plant die Landesregierung in der Wahlperiode 20 zur Unterstützung der hessischen Games- und Designbranche?

Entsprechend der Koalitionsvereinbarung für die 20. Legislaturperiode plant das HMWEVW in Hessen eine Messe für Independent Games zu etablieren, die Design- und Games-Branche stärker miteinander zu vernetzen und das Image Hessens als Games- und Designstandort auszubauen. Hierzu will die Landesregierung bisherige Einzelaktivitäten stärker bündeln. Neue Initiativen werden im Austausch mit der Branche gefördert.

Frage 4. Welche Ideen hat die Landesregierung bei der Indie-Games Messe?  
a) Bei der Durchführung und Organisation der Indie-Games Messe?  
b) Bei der inhaltlichen Ausgestaltung der Messe?

Der Computerspielstandort Hessen ist hinsichtlich der Umsätze zwar bundesweit führend, hat aber verhältnismäßig wenige einheimische Produzenten (S. 232, 2017, Computer- und Video-spielindustrie in Deutschland, Castendyk et al). Hessen will einheimische Produzenten stärken und insbesondere unabhängigen Spielentwicklern hier Entwicklungsmöglichkeiten geben. Es bietet sich deshalb an, eine Indie-Games Messe zu etablieren. Mit diesem Veranstaltungsformat sollen die Potenziale und Kreationen unabhängiger Spieleentwickler einem breiten Publikum zugänglich gemacht und Vermarktungschancen für Indie-Games erhöht werden.

Fragen zur Organisation, Durchführung und inhaltlichen Ausgestaltung einer Indie-Games Messe werden derzeit im Dialog mit der hessischen Games-Branche entwickelt. Vorstellbar wäre, die Messe als Branchentreff und Community-Event mit Spielen, Gaming, Bühnenshows und Cosplay, aber auch Workshops und Panels zu branchenrelevanten Trends und Themen zu gestalten. Die Veranstaltung soll vor allem Möglichkeiten zum Austausch und der Vernetzung bieten und die Wettbewerbsfähigkeit der Branche und des Standorts stärken.

Frage 5. Welche Kooperationspartner hat die Landesregierung?

Im Gamesbereich kooperiert die Landesregierung insbesondere mit der gamearea Hessen, dem Bundesverband game und den einschlägigen hiesigen Hochschulen, wie der TU Darmstadt und der Hochschule Darmstadt-Dieburg.

Im Designbereich steht die Landesregierung in engem Austausch mit Hessen Design e.V., Werkbund Akademie, Rat für Formgebung, Deutschen Werkbund, DDC Deutscher Designer Club, VDID Verband Deutscher Industriedesigner und dem Verein Bilder der Zukunft e.V., der die see conference in Wiesbaden veranstaltet sowie dem Netzwerk der IHK Offenbach „design to business“, sowie den hessischen Gestaltungshochschulen in Kassel, Wiesbaden, Darmstadt und Offenbach und lokalen Design-Netzwerken.

Frage 6. Welche Mittel plant sie zur Verfügung zu stellen?

Das Budget für die Förderung von Einrichtungen der Kultur- und Kreativwirtschaft (EPI 07 Buchungskreis 2695 Kap. 07 05 FP 34) konnte von 2015 bis 2018 von 150.000 € auf 600.000 € vervierfacht werden.

Von den 600.000 € ist ein Drittel (200.000 €) für die Förderung von Computerspielen gebunden, für Designförderung wurden im laufenden Haushaltsjahr rund 290.000 € aufgewendet, die restlichen Mittel wurden für Projekte anderer Teilmärkte und Teilmärkte übergreifende Maßnahmen der Kultur- und Kreativwirtschaft eingesetzt.

Wiesbaden, 30. Oktober 2019

**Tarek Al-Wazir**