



HESSISCHER LANDTAG

21. 07. 2025

Kleine Anfrage

Oliver Stirböck (Freie Demokraten) vom 17.01.2025**Letzter Platz für hessische Games-Wirtschaft****und**

Antwort

Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr, Wohnen und ländlichen Raum

Vorbemerkung Fragesteller:

Im aktuellen Ranking des Game Branchenbarometers 2025, der maßgeblichen Bewertung der deutschen Games-Wirtschaft durch die Unternehmen der Branche selbst, ist Hessen auf den letzten Platz abgerutscht. In der Befragung von 187 Mitgliedsunternehmen der Games-Branche, darunter führende Entwickler und Publisher, wurde das politische Engagement der einzelnen Bundesländer für die Games-Unternehmen bewertet. Während Bayern die Spitzenposition übernommen hat und Länder wie Nordrhein-Westfalen und Berlin durch gezielte Förderung und Strategien glänzen, bildet Hessen nun das alleinige Schlusslicht auf Platz 16. Dies bedeutet sogar eine weitere Verschlechterung gegenüber dem bereits schwachen Platz 10 von 12 im Ranking von 2023. Diese dramatische Entwicklung wirft grundlegende Fragen zur hessischen Wirtschaftspolitik im Bereich der digitalen Zukunftsbranchen auf.

Vorbemerkung Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr, Wohnen und ländlichen Raum:

Das oben genannte Branchenbarometer beruht zwar nicht auf einer repräsentativen Studie. Gleichwohl nimmt die Landesregierung sie zur Kenntnis. Die Politik der Landesregierung in Bezug auf die Games-Branche wird neuen Herausforderungen begegnen und dabei stringent, ergebnisorientiert, effizient und effektiv ausgerichtet werden.

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

Frage 1 Wie erklärt die Landesregierung den dramatischen Absturz Hessens auf den letzten Platz im bundesweiten Games-Standort-Ranking, während andere Bundesländer wie Bayern und NRW durch zielgerichtete Förderung an der Spitze stehen?

Die wirtschaftliche Lage der Games-Branche in Hessen ist gut: Die Umsatz- und Beschäftigungszahlen wachsen konstant auf weit überdurchschnittlichem Niveau. Dies wurde mit dem Datenreport 2024 der Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen erneut bestätigt. In Hessen haben im Jahr 2022 rund 4.000 Software- und Games-Unternehmen einen Umsatz von rund 6,05 Milliarden Euro erzielt. Die Zahl der Erwerbstätigen lag im Jahr 2023 bei rund 44.400 Personen. Außerdem wird auf die Vorbemerkung verwiesen.

Frage 2 Warum wurde bisher keine wirksame Strategie entwickelt, um den Games-Standort Hessen im bundesweiten Wettbewerb zu stärken?

Frage 3 Welche konkreten Maßnahmen plant die Landesregierung, um die massive Förderlücke zu anderen Bundesländern zu schließen?

Frage 4 Wie bewertet die Landesregierung die Tatsache, dass selbst kleinere Bundesländer wie das Saarland mit 300.000 Euro und Bremen mit 150.000 Euro gezielte Games-Förderprogramme aufgelegt haben, während Hessen keine vergleichbare Strategie vorweisen kann?

Die Fragen 2 bis 4 werden aufgrund ihres Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Die Einschätzung, dass Hessen über keine mit anderen Ländern vergleichbare Strategie oder Förderung der Games-Branche verfügt, ist unzutreffend. Die Landesregierung begreift die Kultur- und Kreativwirtschaft als Treiber und Innovationsmotor für die hessische Wirtschaft und hat ihre Politik im Dialog mit der Branche entwickelt. So war die Games-Branche an der Festlegung des Förderschwerpunkts „HESSEN serious GAME“ beteiligt und ist in der Jury für die Vergabe der Mittel vertreten. Die Strategie des Landes für die Games-Branche umfasst finanzielle und nicht

finanzielle Förderangebote. Einzelheiten sind der Antwort auf die Kleine Anfrage, Drucksache 21/929, zu entnehmen.

Die hessische Gamesförderung adressiert kleine und mittlere Unternehmen in Hessen. Sie zielt darauf ab, Wachstum und Wettbewerbsfähigkeit hessischer Spieleproduzentinnen und -produzenten zu stärken und ihnen den Eintritt in den Markt zu erleichtern. Darüber hinaus soll sie die Attraktivität des Wirtschaftsstandorts steigern, Anreize für weitere Gründungen und Niederlassungen in Hessen setzen und Computer- und Videospiele „Made in Hessen“ im In- und Ausland bekannter machen.

Mit einzelbetrieblicher Förderung aus dem Programm „HESSEN serious GAME“, das auf die Entwicklung marktfähiger Spielekonzepte, insbesondere Serious Games, und die Erstellung erster spielbarer Level und Module fokussiert ist, unterstützt die Landesregierung über die WIBank Entwicklerinnen und Entwickler von Videospielen.

Darüber hinaus werden in Hessen Angebote der Games-Branche aus Mitteln der Kreativwirtschaftsförderung auf Grundlage der Gründungs- und Mittelstandsrichtlinie und durch Angebote der Geschäftsstelle Kreativwirtschaft der HA Hessen Agentur gefördert, wie zum Beispiel GDD – GermanDevDays, GameDays und NODE+CODE Meetups.

Neben den genannten Projektförderungen unterstützt die Geschäftsstelle Kreativwirtschaft der HA Hessen Agentur Games-Initiativen, -Netzwerke und -Verbände bei Bedarf mit Sponsoring und nichtmonetären Hilfen wie Partizipations- und Kooperationsangeboten, etwa bei der Beteiligung an der gamescom oder der Frankfurter Buchmesse.

Für Entwicklerinnen und Entwickler von Videospielen ist im Bereich Medien die Medienförderung der Hessen Film & Medien GmbH (HF&M) als Förderprogramm geeignet. Sie unterteilt sich in zwei Bereiche: Projektentwicklung (Konzeptentwicklungsförderung) und Projektförderung (Produktions-/Entwicklungsförderung). In der Medienförderung können Projekte aus der Medienkunst, dem Extended Reality-Bereich sowie dem Game-Bereich gefördert werden. Im Übrigen wird auf die Erläuterungen in der Vorbemerkung verwiesen.

Frage 5 Welche konkreten Pläne existieren in Hessen für den Aufbau von Infrastruktur zur Games-Förderung, vergleichbar dem Hub „GAMEREI“ in München?

Pläne, einen hessischen Hub, vergleichbar mit der „GAMEREI“ zu schaffen, existieren derzeit nicht. Das Land Hessen hat andere Unterstützungsangebote geschaffen. Die Raumberatung bei der Geschäftsstelle Kreativwirtschaft Hessen unterstützt den game e. V. derzeit gemeinsam mit der Wirtschaftsförderung Frankfurt und der Frankfurter Leerstandsagentur RADAR bei der Suche nach Räumlichkeiten für ein Games & Creative Hub in Frankfurt.

Darüber hinaus gibt es in Hessen eine ganze Reihe von Kreativzentren, die eine der GAMEREI München ähnliche Infrastruktur mit Büros, Co-Working-Spaces, Studio- und/oder Eventräumen aufweisen und auch der Games-Branche offenstehen (→ <https://kreativ-raeume.de/>). Nicht zuletzt bieten Technologie-, Innovations- und Gründerzentren sowie HUBs entsprechende Räumlichkeiten für junge, innovative Unternehmen an.

Im Unterschied zur GAMEREI in München weisen diese Zentren jedoch oft eine heterogene Mieterstruktur auf. Das heißt, sie werden in der Regel nicht nur von einer Branche, sondern von Gründern, Selbstständigen, Unternehmen und Organisationen unterschiedlicher Branchen genutzt.

Frage 6 Wie viele Arbeitsplätze und Unternehmen der Games-Branche hat Hessen in den letzten zwei Jahren (durch die mangelnde Unterstützung) an andere Bundesländer verloren?

Der Teilmarkt Software- und Games-Industrie der Kultur- und Kreativwirtschaft hatte im Jahr 2023 insgesamt 44.400 Erwerbstätige, davon 39.100 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte, was einer Zunahme von 2,8 % gegenüber dem Vorjahr entspricht. Die Zahl der Unternehmen in dem Teilmarkt ist 2022 um 4,4 % auf 3.997 gestiegen. Wie viele Arbeitsplätze und Unternehmen der Games-Branche in den letzten 2 Jahren von anderen Ländern „gewonnen“ wurden, wird statistisch nicht erfasst.

Frage 7 Wie will die Landesregierung die Innovationslücke zu Bundesländern wie NRW, die zusätzliche Mittel für innovative Gaming-Projekte bereitstellen, schließen?

Frage 8 Welche Maßnahmen plant die Landesregierung, um den Wirtschaftsstandort Hessen für Games-Unternehmen wieder attraktiv zu machen und den Anschluss an die führenden Bundesländer nicht vollständig zu verlieren?

Die Fragen 7 und 8 werden aufgrund ihres Sachzusammenhanges gemeinsam beantwortet.

Die Landesregierung wird das Förderangebot im Dialog mit der Games-Branche weiterentwickeln. Die Geschäftsstelle Kreativwirtschaft bei der HA Hessen Agentur GmbH und das Hessische Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr, Wohnen und ländlichen Raum stehen in regelmäßigem Austausch mit der hessischen Games-Branche. Hauptansprechpartner ist der game – Verband der deutschen Games-Branche e. V. Regionalvertretung Hessen (game Hessen). Im Übrigen wird auf die Ausführungen in der Vorbemerkung verwiesen.

Frage 9 Warum fehlt es in Hessen, im Gegensatz zu Bayern, NRW und Berlin, an erfolgreichen Games-Clustern zur Vernetzung und Förderung der Games-Branche?

Im Ballungsraum Frankfurt/Rhein-Main existiert bereits ein relevantes Game-Cluster von Computerspielproduzenten, -verlagen, Hochschulen mit entsprechenden Forschungs- und Ausbildungsbereichen sowie Branchenorganisationen und -Netzwerken. Die Branche organisiert – mit häufiger Unterstützung des Landes – eine Vielzahl an Veranstaltungen und Events.

Bei der jährlichen Umfrage des Nachrichtenmagazins der Computerspiele-Branche „Games Wirtschaft“ belegte Hessen im Jahr 2024 bundesweit Platz 3 bei der Anzahl der größten Games-Studios in Deutschland (⇒ <https://www.world-today-news.com/the-largest-games-studios-in-germany-2024/>). Die Ballung großer Studios im Raum Frankfurt zeigt, dass Hessen und insbesondere die Region um Frankfurt ein bedeutendes Zentrum für Action- und Rollenspiele in Deutschland geworden ist.

Auch bei den renommierten deutschen Awards sind hessische Games-Produzenten erfolgreich: Als „Bestes Deutsches Spiel“ wurde im Jahr 2024 das Survival-Action-Rollenspiel „Enshrouded“ der Frankfurter Firma Keen Games mit dem Deutschen Entwicklerpreis ausgezeichnet. Bestes Casual Games war „CubeQuest A QB Game“ des Kasseler Spieleentwicklers Stefan Göbel.

Wiesbaden, 18. Juli 2025

Kaweh Mansoori