



HESSISCHER LANDTAG

25. 03. 2026

Kleine Anfrage

Maximilian Mäger (fraktionslos) vom 05.02.2026**Games-Förderung Hessen****und****Antwort****Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr, Wohnen und ländlichen Raum**

Vorbemerkung Fragesteller:

Die Gamescom 2025 in Köln hat mit 357.000 Besuchern aus 128 Ländern erneut deutlich gemacht, welche entscheidende Rolle die Förderung der deutschen Videospielindustrie für die Wettbewerbsfähigkeit des Standorts Deutschland spielt. Mehrere Bundesländer haben diesen Trend erkannt und eigene Förderprogramme etabliert: Bayern fördert über den FFF Bayern auch kommerzielle Produktionen, Hamburg setzt mit Gamecity Hamburg auf Infrastruktur und Prototypenförderung und Nordrhein-Westfalen unterstützt Games über die Film- und Medienstiftung.

Hessen verfügt zwar über eine außergewöhnlich starke Games-Industrie, mit Sitz von großen Publishern wie Nintendo (Europa-Zentrale in Frankfurt mit ca. 1.000 Mitarbeitern), Sony Interactive, Bethesda etc., jedoch werden hier nur Lern- und Bildungsspiele über „HESSEN serious GAME“ gefördert, keine kommerziellen Produkte. Im Ranking des Game-Branchenkompass 2025 belegt Hessen den 16. und damit leider letzten Platz. Wichtige Parameter für das Ranking der Standortattraktivität sind: staatliche Förderungen, Sichtbarkeit und spezifische Games-Programme oder Hubs. Vor dem Hintergrund der Entwicklungen in anderen Bundesländern stellt sich die Frage, wie Hessen seine Förderpolitik im Bereich Games weiterentwickeln kann und muss, um das Potential der Branche tatsächlich nutzen zu können und seinen Ruf als attraktiver Standort deutlich zu verbessern.

Die Vorbemerkung des Fragestellers vorangestellt, beantworte ich die Kleine Anfrage im Einvernehmen mit dem Minister für Wissenschaft und Forschung, Kunst und Kultur wie folgt:

Frage 1 Welche konkreten Förderprogramme für digitale Spiele existieren derzeit in Hessen oder sind derzeit in Planung?

Die Landesregierung unterstützt Entwicklerinnen und Entwickler von Videospielen über die WIBank 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. Angebote der Games-Branche werden durch die HessenAgentur (HA) aus Mitteln der Kreativwirtschaftsförderung auf Grundlage der Gründungs- und Mittelstandsrichtlinie und durch Angebote der Geschäftsstelle Kreativwirtschaft der HA gefördert, wie z. B. die GDD – GermanDevDays, GameDays und NODE + CODE Meetups.

Das Ministerium für Wissenschaft und Forschung, Kunst und Kultur (HMWK) bietet über die Hessen Film & Medien (HF&M) für Games die Kategorie „Medienförderung“ an. Gemäß Richtlinie sind dabei grundsätzlich folgende Projektförderungen möglich: Gefördert werden können digitale oder audiovisuelle Projekte, die einen künstlerischen Ansatz verfolgen und einen kulturellen Hessen-Effekt aufweisen. Dazu zählen u. a. Virtual sowie Augmented Reality Inhalte, 360° Filme, Medieninstallation, Web-Applikationen und Games. Die Projekte müssen in kultureller Hinsicht förderwürdig erscheinen und/oder Marktpotenzial aufweisen.

Frage 2 Welche Fördersummen wurden seit Einführung des Programms „HESSEN serious GAME“ und anderer Förderprogramme, jährlich bereitgestellt und ausgeschöpft?

Seit Einführung des Programms „HESSEN serious GAME“ wurden nach Auskunft der WIBank als Bewilligungsbehörde insgesamt Fördermittel in Höhe von 1.494.674,74 Euro bereitgestellt. Die Haushaltsansätze je Jahr sind nachstehend aufgeführt:

Fördermittel 2021	450.000,00 €
Fördermittel 2022	200.000,00 €
Fördermittel 2023	265.214,74 €
Fördermittel 2024	279.460,00 €
Fördermittel 2025	300.000,00 €
Fördermittel 2021-2025	1.494.674,74 €

Seit Einführung des Programms „HESSEN serious GAME“ wurden nach Auskunft der WIBank als Bewilligungsbehörde insgesamt Fördermittel in Höhe von 1.344.153,57 Euro ausgeschöpft. Die zugesagten Fördermittel je Jahr sind nachstehend aufgeführt:

Fördervolumen 2021	315.920,18 €
Fördervolumen 2022	188.926,28 €
Fördervolumen 2023	263.547,11 €
Fördervolumen 2024	279.460,00 €
Fördervolumen 2025	296.300,00 €
Fördervolumen 2021-2025	1.344.153,57 €

In der Hessen Film & Medien (HF&M) „Medienförderung“ stehen aktuell bis zu 200.000 Euro jährlich für sonstige Medieninhalte neben den klassischen Film-, Kino- und Festivalförderungen zur Verfügung. Im vergangenen und laufenden Jahr flossen davon über 100.000 Euro als Zuschüsse in die Projektförderung von Games, die in diesem Bereich auch die meisten Anträge stellen.

Frage 3 Warum werden aktuell nur „Serious Games“ gefördert?

Es ist unzutreffend, dass „nur Serious Games gefördert“ werden. Das Programm „HESSEN serious GAME“ beschränkt sich nicht auf die Förderung von Serious Games: Aufgrund der Richtlinie des Landes Hessen zur Computerspielförderung sollen vielmehr „insbesondere Serious Games“ gefördert werden. Das bedeutet, dass auch andere Computerspiele gefördert werden können und es werden auch reine Unterhaltungsspiele gefördert.

Frage 4 Wie bewertet die Landesregierung die wirtschaftliche und kulturelle Bedeutung der Games-Branche in Hessen, vor allen Dingen in Bezug auf die Kritik bezüglich Förderungen und dem schlechten Ranking durch Branchenvertreter und -verbände?

Frage 5 Ist die Landesregierung mit dem aktuellen Platz im Branchen-Ranking zufrieden?

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

Die Gamesbranche zählt im Teilmarkt „Software-/Gamesindustrie“ zur Kultur- und Kreativwirtschaft und damit zum seit langem stärksten Teilmarkt des Sektors. Die Landesregierung begreift die Kultur- und Kreativwirtschaft als Treiber und Innovationsmotor für die hessische Wirtschaft und hat sich zum Ziel gesetzt, diese Entwicklung weiter zu unterstützen.

Das vom Verband game e. V. erstellte Ranking der Games-Standorte beruht auf einer nicht repräsentativen Befragung der Gamesbranche.

Tatsächlich gehört der Gamestandort Hessen, insbesondere Frankfurt RheinMain, bei Umsatz und Arbeitsplätzen zu den stärksten Standorten in Deutschland und verfügt im Unterschied zu anderen höher gerankten Standorten auch über eine pekuniäre Gamesförderung.

Die Landesregierung ist nicht damit zufrieden, dass die objektive Qualität des Gamesstandortes in dem genannten Ranking nicht berücksichtigt wird.

Frage 6 Welche Maßnahmen ergreift die Landesregierung um die Sichtbarkeit und die Reichweite der hessischen Games-Förderung zu erhöhen?

Die Landesregierung unterstützt Sichtbarkeit und Reichweite der Gamesförderung durch vielfältige Angebote an die hessische Gamesbranche.

Das Informations- und Vernetzungsevent „Making Games in Hessen“ wurde im Jahr 2025 erstmals von der HessenAgentur im Auftrag des HMWVW veranstaltet. Am 23. April 2026 findet es erneut in der HessenAgentur statt. Hierbei informieren WIBank, Hessen Film & Medien sowie die Games-Förderung des Bundes zur Games-Förderung.

Die Geschäftsstelle Kreativwirtschaft der HessenAgentur organisiert monatlich das „Game Hessen Update“ als Online-Meeting mit Vertreterinnen und Vertretern des Branchenverbandes game Hessen, der WIBank (Förderung „HESSEN serious GAME“), der Hessen Film & Medien (Medien- und Konzeptförderung) sowie des Game Hubs FFM und DA. Förderprogramme, Events, Neuigkeiten und Aktivitäten werden so aufeinander abgestimmt und in der hessischen Community verbreitet.

Die Gemeinschaftsstände des Landes Hessen auf der Leitmesse Gamescom in Köln stellen Bausteine zur Förderung der Sichtbarkeit der hessischen Gameswirtschaft dar. Seit dem Jahr 2023 unterstützt das Land junge Unternehmen mit einem Gemeinschaftsstand im Indie Arena Booth. Von diesem Engagement profitierten im ersten Jahr drei Teams, im Jahr 2024 sechs Teams und im Jahr 2025 fünf Teams. Seit dem Jahr 2025 organisiert die HessenAgentur im Auftrag des Ministeriums für Wirtschaft, Energie, Verkehr, Wohnen und ländlichen Raum (HMWVW) zudem einen Stand im Business-Bereich der Gamescom. Im ersten Jahr nutzten diese Möglichkeit der Präsentation 14 hessische Aussteller.

Durch das Programm „Förderung von Einrichtungen der Kultur- und Kreativwirtschaft“ werden zwei Games-Konferenzen mit überregionaler Wahrnehmung, „German Dev Days“ in Frankfurt am Main und „Game Days“ in Darmstadt, unterstützt. Im Jahr 2025 wurde auch die Fortbildungs- und Vernetzungsreihe „Game Talks Hessen“ in den neu gegründeten Game Hubs in Darmstadt und Frankfurt gefördert.

Im 7. Hessischen Kreativwirtschaftsbericht (geplanter Erscheinungstermin Mai 2026) und beim 9. Kreativwirtschaftstag am 5. Juni 2026 ist die Gameswirtschaft ebenfalls vertreten mit Gastbeiträgen, die die Relevanz von Games-Technologien für die Gesamtwirtschaft unterstreichen sowie herausragende Entwicklungen aus Hessen sichtbar machen. Der Regionalverband game Hessen ist seit Jahren Programmpartner des Kreativwirtschaftstages.

Frage 7 Inwiefern fließen Erkenntnisse aus der Förderpraxis anderer Bundesländer (z. B. Bayern, Nordrhein-Westfalen, Hamburg) in die Weiterentwicklung der hessischen Programme ein?

Erkenntnisse aus der Förderpraxis anderer Bundesländer, des Bundes oder anderer Nationen fließen in die Konzeption der hessischen Förderprogramme ein.

Frage 8 Gibt es konkrete Überlegungen, oder Planungen der Landesregierung, zeitnah die Förderung über „HESSEN serious GAME“ hinaus auf kommerzielle und kulturell relevante Spieleproduktionen auszuweiten?

Das Förderprogramm „HESSEN serious GAME“ wird aktuell evaluiert. Nach Vorliegen der Ergebnisse der Evaluation wird die Fortführung oder Fortentwicklung des Programmes geprüft.

Frage 9. Welche Kooperationen bestehen mit Hochschulen oder Branchenverbänden zur Förderung von Games in Hessen?

Mit der Hochschule Darmstadt und der Technischen Universität Darmstadt wird regelmäßig projektbezogen kooperiert. So sind beide Kooperationspartner beim hessischen Gemeinschaftsstand auf der Gamescom. Im Jahr 2026 werden beide Hochschulen erneut aktuelle Projekte der Studierenden sowie Forschungsarbeiten am Hessen-Stand im Business-Bereich zeigen.

Die Geschäftsstelle Kreativwirtschaft ist zudem Mitglied des Netzwerks „Games Germany“, das sich ebenfalls monatlich online austauscht. Es ist ein informeller Zusammenschluss der Games-Förderinstitutionen der Länder und dient unter anderem der gemeinsamen Planung eines Steam Showcases und Sales zur Gamescom, bei dem auch hessische Projekte gezeigt und somit in ihrer Sichtbarkeit gefördert werden.

Das HMWVW hat dem Bund zudem eine Bewerbung aus Hessen, genauer von der AG Serious Games der Technischen Universität Darmstadt, für die EXPO in Belgrad im Jahr 2027 vorgeschlagen und den Prozess begleitet. Das Auswahlkomitee entscheidet bis Mitte des Jahres 2026, welche Vorschläge präsentiert werden.

Wiesbaden, 16. März 2026

Kaweh Mansoori