



HESSISCHER LANDTAG

03. 04. 2024

Kleine Anfrage

Yanki Pürsün (Freie Demokraten), Oliver Stirböck (Freie Demokraten) und Dr. Stefan Naas (Freie Demokraten) vom 23.02.2024

Games-Branche in Hessen

und

Antwort

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

Vorbemerkung Fragesteller:

Der deutsche Gaming-Markt erzielte nach Medieninformationen im Jahr 2022 einen Rekordumsatz von rund 10 Milliarden Euro (zum Vergleich: Die Buchbranche ca. 9,4 Milliarden Euro, die Filmindustrie 10,7 Milliarden Euro). Nur ein Bruchteil der Erlöse der Games-Branche fließt jedoch nach Deutschland. Laut Angaben des Branchenverband Game sind es weniger als fünf Prozent. Bei der deutschen Gamesförderung der Bundesländer liegt Hessen nach Darstellung der Zeitschrift „Gamesmarkt“ nur auf Platz 9. Wertvolle Potentiale für wirtschaftliche Wertschöpfung und technologische Entwicklung werden nicht genutzt.

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

Die Games-Branche wird als Teilmarkt Software/Computerspiele zur Kultur- und Kreativwirtschaft gezählt. Die Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen ist ein wichtiger Wirtschaftsbereich mit bemerkenswerten Kennzahlen sowie erheblicher gesellschaftlicher und cross-sektoraler Wirkung. Sie gilt als einer der bedeutendsten Wachstumsmärkte und als Innovationstreiber weit über den eigenen Wirtschaftszweig hinaus. Innerhalb der Kultur- und Kreativwirtschaft zählt die Games-Branche seit langem zu den stärksten Teilmärkten. Ihre Umsatz- und Beschäftigungszahlen wachsen konstant auf weit überdurchschnittlichem Niveau.

Die Landesregierung begreift die Stärkung der Kultur- und Kreativwirtschaft als ein Kernelement ihrer Innovations- und Wirtschaftspolitik. Sie hat sich zum Ziel gesetzt, den Dialog zwischen Wirtschaft, Kultur, Wissenschaft und Politik zu intensivieren sowie den Unternehmen Hilfe bei der Vernetzung und der Erschließung internationaler Märkte anzubieten. Hessen soll ein Kreativstandort mit überregionaler Wahrnehmung sein.

Diese Vorbemerkungen vorangestellt, beantworte ich die Kleine Anfrage im Einvernehmen mit dem Minister für Wissenschaft und Forschung, Kunst und Kultur wie folgt:

Frage 1 Welche Maßnahmen plant die Hessische Landesregierung, um die Games-Branche in Hessen zu fördern und ihre Wettbewerbsfähigkeit zu stärken?

Entsprechend des Koalitionsvertrags der die Landesregierung tragenden Parteien für die 21. Legislaturperiode plant die Landesregierung im Bereich der Kreativwirtschaft die finanzielle Förderung für Vernetzungsaktivitäten fortzuführen – insbesondere zur Vernetzung der Design- und Games-Branche –, die Werbung für den Standort Hessen im Rahmen von Messeauftritten gemeinsam mit der Branche zu intensivieren und die Sichtbarkeit der Branche auch international zu unterstützen. Darüber hinaus will sie weiterhin als Ansprechpartner für die Branche zur Verfügung stehen.

Seit dem Jahr 2010 ist hierfür die Geschäftsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft bei der HA Hessen Agentur GmbH (kurz Geschäftsstelle) im Auftrag des Ministeriums für Wirtschaft, Energie, Verkehr, Wohnen und ländlichen Raum (HMVWW) zuständig. Sie ist somit auch zentrale Anlaufstelle und Ansprechpartnerin für die hessische Games-Branche und unterstützt mit Beratung, Projektförderungen und mit der Finanzierung von Messeauftritten. Um der gestiegenen Nachfrage besser gerecht zu werden, soll im Jahr 2024 bei der Geschäftsstelle ein Ansprechpartner für die Games-Branche geschaffen werden. Außerdem soll der im Jahr 2023 erstmals von der Geschäftsstelle organisierte hessische Stand für Indie-Games-Unternehmen auf der gamescom aufgrund der guten Nachfrage und positiven Rückmeldungen im Jahr 2024 fortgeführt und ausgebaut werden.

Für den Games-Bereich sieht der Koalitionsvertrag der die Landesregierung tragenden Parteien für die 21. Legislaturperiode ferner einen Ausbau und eine Weiterentwicklung des Förderprogramms „Games made in Hessen“ vor. Die Landesregierung will sich zudem für eine Bundesratsinitiative einsetzen, die die Förderung der Games-Branche in Deutschland in Richtung einer vergleichbaren steuerrechtlichen Regelung mit den anderen europäischen Staaten bringt.

Ein besonderes Augenmerk soll auf der Nachwuchs- und Hochschulförderung liegen, um die positive Entwicklung der Games-Branche in den letzten Jahren zu unterstützen.

Frage 2. Welche konkreten Förderprogramme und finanziellen Unterstützungen bietet die Landesregierung für Spieleentwickler und -studios in Hessen an?

Die Landesregierung unterstützt die Games-Branche als Teil der Kultur- und Kreativwirtschaft über spezifische finanzielle Förderangebote, sowie insbesondere Beratungen und Unterstützung von Veranstaltungen. Auch mit Blick auf die im Herbst 2023 veröffentlichte Evaluation der Computerspielbranche des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) plant sie, diesen Ansatz fortzuführen.

Die Landesregierung unterstützt die Games-Branche über die WIBank mit einzelbetrieblicher Förderung aus dem Programm „HESSEN serious GAME“, die sich auf die Entwicklung marktfähiger Spielekonzepte, insbesondere Serious Games fokussiert. Daneben werden 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 (z. B. GDD – GermanDevDays, GameDays, NODE+CODE Meetups).

Neben den o. g. Förderungen kann die Games-Branche grundsätzlich auch alle allgemeinen Förderprogramme, Beratungs- und Finanzierungshilfen des Landes in Anspruch nehmen. Insbesondere die *push!* Gründerstipendien und *distr@l*-Förderung werden von Games-Unternehmen bereits beantragt.

Darüber hinaus unterstützt die Geschäftsstelle Games-Initiativen, -netzwerke und -verbände bei Bedarf mit Sponsoring und nichtmonetären Hilfen wie Partizipations- und Kooperationsangeboten.

Die Hessen Film und Medien GmbH (HF&M) bietet im Rahmen des Förderbereichs MEDIEN eine finanzielle Unterstützung für hessische Games-Entwicklerinnen und -entwickler sowie -Studios an. Die Medienförderung wird in Form eines Zuschusses gewährt. Der Förderbereich unterteilt sich in zwei Unterkategorien:

1. Projektentwicklung
Antragsstellende können für die Entwicklung eines Projektkonzeptes eine Förderung i. H. v. bis zu 10.000 € erhalten.
2. Projektförderung
Antragsstellende können für die Produktion ihres Projekts eine Förderung i. H. v. bis zu 50.000 € erhalten.

HF&M ist darüber hinaus Mitglied in der Dachorganisation „Games Germany“.

Frage 3. Wie beurteilt die Landesregierung die aktuelle Situation der Games-Branche in Hessen im Vergleich zu anderen Bundesländern?

Die hessische Software- und Games-Industrie hat sich in den letzten Jahren insgesamt positiv entwickelt und ist der stärkste Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft. Mehr Unternehmen, steigende Umsätze und Beschäftigungszahlen belegen eine hohe Gründungs- und Wachstumsdynamik.

Dies zeigt auch der Datenreport Kultur- und Kreativwirtschaft 2023. Nach der amtlichen Statistik verbuchte die Software- und Games-Industrie im Jahr 2021 mit 5,2 Milliarden € ein Umsatzplus gegenüber dem Vorjahr in Höhe von plus 8,5 %. Die Zahl der Unternehmen in der hessischen Software- und Games-Industrie stieg 2021 um 1 % gegenüber dem Vorjahr auf 3.830. Von 2021 auf das Jahr 2022 stieg die Zahl der sozialversicherungspflichtigen Beschäftigten um 5,4 % auf 38.100 Personen.

Allerdings lassen sich aus der Wirtschaftszweigsystematik innerhalb des Teilmarkts Software- und Games-Industrie keine spezifischen Zahlen konkret für die Games-Branche identifizieren. Die Geschäftsstelle Kreativwirtschaft bei der HA Hessen Agentur GmbH hat daher im Auftrag des HMWVW im Herbst 2022 mittels einer Online-Umfrage Vertreterinnen und Vertreter der hessischen Games-Branche befragt. Fast die Hälfte der Befragten ordnen sich demnach dem Bereich Entwicklung zu, weitere knapp 40 % dem Bereich Dienstleistungen und rund 13 % sind

Publisher. Die Antworten zeichnen das Bild einer jungen, wirtschaftlich erfolgreichen Branche mit tendenziell kleinen Teams. So vertreten rund 28 % der Teilnehmenden ein Unternehmen, das bis zu fünf Jahre alt ist, die ältesten vertretenen Unternehmen sind rund 20 Jahre alt. Gut 60 % der Unternehmen haben insgesamt bis zu zehn Mitarbeitende, knapp 30 % zwischen elf und 50 Mitarbeitende und gut 10 % zwischen 50 und 250 Mitarbeitende. 46 % der befragten Unternehmen verbuchen einen Umsatz unter 100.000 € jährlich, jeweils rund 20 % verbuchen einen Umsatz zwischen 100.000 und 500.000 € bzw. zwischen 500.000 und zwei Millionen €. Rund 15 % haben einen Umsatz zwischen 2 und 10 Millionen €.

Nach Einschätzung der Landesregierung ist die grundsätzlich umsatzstarke hessische Games-Branche ökonomisch vor allem durch einzelne große Player geprägt, namentlich prominente Spieleproduzenten wie CryTek oder Deck 13 und internationale Verlage wie Nintendo oder Sony. Diese Einschätzung wird gestützt durch die Studie Computer- und Videospielindustrie in Deutschland der Hamburg Media School. Um diese Leuchttürme und die qualifizierenden Hochschulen herum entwickelt sich ein lebendiges Ökosystem, das gut mit anderen Bereichen der Kultur- und Kreativwirtschaft, namentlich den Teilmärkten Film, Musik und dem Kunstmarkt vernetzt ist.

Frage 4. Welche Schritte werden unternommen, um sicherzustellen, dass ein größerer Anteil der Erlöse der Games-Branche nach Hessen fließt?

Trotz der positiven Entwicklung der Umsatzzahlen der hessischen Software- und Games-Industrie in den letzten Jahren, fließt ein erheblicher Anteil der Erlöse in andere Länder. Dies ist darauf zurückzuführen, dass die Umsätze vor allem von hier ansässigen internationalen Unternehmen erzielt werden, die in Rhein-Main ihre Vertriebszentren haben, aber im Ausland entwickelte Produkte verkaufen (auf die Antwort zu Frage 3 wird verwiesen).

Vor diesem Hintergrund gilt es, die Wettbewerbsfähigkeit des Standorts Hessen und Deutschland gegenüber etablierten Games-Standorten wie Kanada, Großbritannien oder Frankreich zu stärken. Ein möglicher Ansatzpunkt bietet hierfür eine bundesweite Steuererleichterung für Games-Unternehmen, etwa in Form von „Tax Credits“ wie sie in den genannten Ländern gängige Praxis ist. Die Landesregierung wird sich daher entsprechend des Koalitionsvertrags der die Landesregierung tragenden Parteien für die 21. Legislaturperiode für eine Bundesratsinitiative einsetzen, die die Förderung der Games-Branche in Deutschland in Richtung einer vergleichbaren steuerrechtlichen Regelung mit den anderen europäischen Staaten bringt (auf die Antwort zu Frage 1 wird verwiesen).

Frage 5. Gibt es Pläne, die Games-Förderung in Hessen aufzustocken, um mit anderen führenden Bundesländern gleichzuziehen?

Es wird auf die Antworten zu den Fragen 1 und 3 verwiesen.

Frage 6. Welche Strategien verfolgt die Landesregierung, um auch kleinere Studios und Indie-Entwickler in Hessen zu unterstützen?

Hessische Produzentinnen und Produzenten sollen gestärkt und insbesondere auch Indie-Game-Entwicklern Entwicklungsmöglichkeiten gegeben werden. Im engen Austausch mit der Games-Branche wurde der grundsätzliche Förderschwerpunkt der hessischen Computerspielförderung auf Serious Games gelegt. Die Förderung soll dazu beitragen, dass sich der bereits entsprechend profilierte Standort weiterentwickelt. Erwägungsgründe waren dabei unter anderem der in Kooperation mit der TU Darmstadt in Hessen seit längerer Zeit entwickelte Schwerpunkt Serious Games und die spezifischen Wachstumsprognosen für den Sektor sowie die Annahme, dass in diesem Bereich mit verhältnismäßig geringer Fördersumme ein größerer Hebel bewirkt werden kann. Ferner sind Serious Games und entsprechende Anwendungen nach Einschätzung des Branchendialogs besonders geeignet, den Innovationstransfer von der Games-Branche in andere Wirtschaftszweige zu verbessern. Die hessische Förderung mit einem Fokus auf Serious Games versteht sich komplementär zur Bundesförderung.

Neben dem Programm „HESSEN serious GAME“ wendet sich auch die Medienförderung der HF&M in erster Linie an kleinere Studios und Indie-Entwicklerinnen und -entwickler.

Hessische Indie-Game-Entwicklerinnen und -Entwickler haben darüber hinaus im Zuge der gamescom die Möglichkeit, sich am hessischen Stand der Geschäftsstelle zu präsentieren. Im Jahr 2023 stellten sich dort drei Indie Studios (Fördersumme 17.850 € (brutto)) vor. Für das Jahr 2024 ist ein Stand für fünf hessische Indie-Games geplant (Fördersumme ca. 30.000 €). Auch auf der Frankfurter Buchmesse besteht für Indie-Game-Entwicklerinnen und -Entwickler die Möglichkeit, sich am Gemeinschaftsstand der Kreativwirtschaft Hessen der Geschäftsstelle zu präsentieren.

Frage 7. Welche Initiativen oder Partnerschaften zwischen der Hessischen Landesregierung und der Games-Industrie, um Innovationen und Wachstum in diesem Sektor zu fördern?

Das Innovations- und Wachstumspotenzial der hessischen Games-Branche ist groß. Durch ihren hohen Digitalisierungsgrad und ihre starke Technologieaffinität stellt sie auch eine bedeutende Schnittstelle für branchenübergreifende Zusammenarbeit dar und hat sich so zu einem zentralen Partner für Cross Innovation-Vorhaben entwickelt.

Vor diesem Hintergrund fördert die Landesregierung über die Geschäftsstelle Kreativwirtschaft im Austausch mit der Branche Vernetzungsangebote wie den Kreativwirtschaftstag und Cross Innovation-Workshops. Darüber hinaus unterstützt die Geschäftsstelle die bewilligende Stelle, die Hessen Agentur, bei der Abwicklung der Innovationsförderung, die – wie alle anderen Förderprogramme und Beratungs- und Finanzierungshilfen des Landes – grundsätzlich auch Games-Unternehmen offensteht.

Mit der für das Jahr 2024 geplanten Etablierung einer zentralen Ansprechperson für die Games-Branche wird die Geschäftsstelle zudem einen entscheidenden Beitrag zur Unterstützung der Branche leisten.

Das Land ist über die Hessen Film und Medien GmbH in der Dachorganisation „Games Germany“ vertreten.

Frage 8. Welche konkreten Schritte plant die Landesregierung, um die Ausbildung und Qualifizierung von Fachkräften für die Games-Branche in Hessen zu verbessern?

Grundsätzlich steht das Programm STEP der HF&M mit seinen Unterstützungen für die Bereiche Weiterbildung und Branchenqualifizierung auch für Games-Entwicklerinnen und -entwickler zur Verfügung.

Frage 9. An welchen staatlichen Bildungseinrichtungen gibt es welche konkreten Aus- und Weiterbildungsangebote für den Bereich Gaming?

Grundsätzlich vermitteln eine Vielzahl von Studienangeboten beispielsweise in der Informatik oder in Design und Gestaltung Fähigkeiten, die auch in der Games Branche eingesetzt werden können. Im Folgenden werden dem Ministerium für Wissenschaft und Forschung, Kunst und Kultur (HMWK) bekannte Angebote aufgeführt, die sich speziell mit der Entwicklung von „Games“ beschäftigen. Aufgrund der zur Verfügung stehenden Zeit musste auf eine Umfrage bei den staatlichen hessischen Hochschulen verzichtet werden.

Die Hochschule Darmstadt bietet den Bachelor-Studiengang „Animation and Game“ sowie den Master-Studiengang „Animation and Game Direction“ an. Diese beiden Studiengänge widmen sich dediziert dem Thema Gaming.

Darüber hinaus bieten einige Studiengänge Studienschwerpunkte oder Vertiefungsmöglichkeiten in Gaming zur Wahl an. Die Hochschule RheinMain bietet in den Bachelor-Studiengängen „Angewandte Informatik“, „Informatik - Technische Systeme“ und „Medieninformatik“ das wählbare Modul „Computer Games“ an. Zudem existiert in den Studiengängen Master of Science „Informatik“ und Master of Science „Informatik – Smarte Systeme für Mensch und Technik“ das wählbare Modul „Entertainment Computing“, welches sich mit Gamification, Digital Games und Serious Games auseinandersetzt. Die Kunsthochschule Kassel der Uni Kassel bietet im Studiengang Visuelle Kommunikation den Schwerpunkt „Games“ an.

Zudem bieten verschiedene Hochschulen einzelne Vorlesungen, Seminare oder studienbegleitende Leistungen an, welche sich dem Thema Gaming widmen, unter anderem: „Serious Games“-Seminare oder -Praktika an der TU Darmstadt, das Praktikum „Game Design and Development“ an der Technischen Hochschule Mittelhessen oder die Blockveranstaltung „Game Studio“ an der Universität Marburg. Diese Veranstaltungen haben gemein, dass sie in freien Wahlpflichtbereichen wählbar sind und oft auch studiengangsübergreifend belegt werden können.

Wiesbaden, 26. März 2024

Kaweh Mansoori