



HESSISCHER LANDTAG

03. 12. 2024

Kleine Anfrage

Kaya Kinkel (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)**und Torsten Leveringhaus (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN vom 05.08.2024)****Games Förderung in Hessen****und**

Antwort

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

Vorbemerkung Fragesteller:

Die Veröffentlichung des Spiels „Pong“ im Jahre 1972 gilt als Beginn der Videospiele. Lange Zeit wurde die Games-Branche als Nische abgetan. Inzwischen sind mehr als 50 Jahre vergangen. Ganze Generationen sind ganz selbstverständlich mit digitalen Spielen aufgewachsen und betrachten diese als normalen Teil ihres Alltags. Der Markt für Videospiele ist in den vergangenen Jahren gigantisch gewachsen – weltweit wird ein Umsatz mit Videospiele für das Jahr 2024 auf über 200 Milliarden Euro prognostiziert. Alleine in Deutschland lag der Umsatz im Jahr 2023 bei rund zehn Milliarden Euro.

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

Die Games-Branche zählt als Teilmarkt „Software-/Gamesindustrie“ zur Kultur- und Kreativwirtschaft und gehört seit langem zu den stärksten Marktsegmenten der Branche. Die Umsatz- und Beschäftigungszahlen der Games-Branche wachsen konstant auf weit überdurchschnittlichem Niveau: 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 zuletzt (im Jahr 2023) bei rund 44.400 Personen.

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.

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

Frage 1 Welche Förderprogramme gibt es vom Land Hessen, die für Entwicklerinnen und Entwickler von Videospielen geeignet sind und regelmäßig von der Branche in Anspruch genommen werden?

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.

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

Die Wirtschaftsförderung des Landes ist grundsätzlich branchenübergreifend ausgerichtet und bietet mit Zuschüssen, Krediten, Darlehen, Bürgschaften und Beteiligungskapital ein breites Portfolio an Finanzierungsmöglichkeiten, das auch der Games-Branche zur Verfügung steht. Ob und welche Programme im Einzelfall passen, hängt von gründungs- oder unternehmensspezifischen Bedarfen und dem jeweiligen Vorhaben der Spieleentwicklerinnen und -entwickler ab.

Unternehmen der Games-Branche haben beispielsweise Zugang

- zu Eigenkapitalinstrumenten der landesbeteiligten Fonds. Das Land Hessen fördert junge und wachstumsorientierte Unternehmen ohne Brancheneinschränkung zum Beispiel über Hessen Kapital I und den Technologiefonds Hessen (TF H IV). In der Vergangenheit wurden Videospieleentwickler mit Beteiligungskapital unterstützt, wenn auch nicht in großer Zahl;
- zum Start-up-Gründerstipendium push!, das eine Frühphasenförderung für junge, innovative Start-ups bietet, die neuartige Produkte, Verfahren oder Dienstleistungen entwickeln;
- zum Existenzgründungs- und Betriebsberatungsprogramm des RKW Hessen, das Einzel- und Gruppenberatungen sowie Coaching für hessische KMU und Gründerinnen und Gründer bietet;
- zu Projekten zur Steigerung der Gründungsbereitschaft und Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit, soweit sich die Projekte nicht an spezifische Branchen richten.

Die WIBank (Wirtschafts- und Infrastrukturbank Hessen) bietet für Gründerinnen und Gründer und Unternehmen aller Branchen kostenfreie Beratung zu allen öffentlichen Förderprogrammen an. Unternehmen und Gründende der Games-Branche können sich darüber hinaus an die Geschäftsstelle Kreativwirtschaft der HA wenden.

Die Förderprogramme „HESSEN serious GAME“, „Kreativwirtschaftsförderung“ und „MEDIEN“ werden von der Branche regelmäßig in Anspruch genommen. Zur Nutzung der branchenübergreifenden Angebote liegen keine Daten vor.

Neben den genannten Projektförderungen unterstützt die Geschäftsstelle Kreativwirtschaft der HA 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 Rahmen des unbefristeten Forschungsförderprogramms Landes-Offensive zur Entwicklung Wissenschaftlich-ökonomischer Exzellenz (LOEWE) können Hochschulen und außeruniversitäre Forschungseinrichtungen in Zusammenarbeit mit Kleinen und Mittleren Unternehmen (KMU) Anträge in der themenoffenen anwendungsnahen LOEWE-Förderlinie 3 (KMU-Verbundvorhaben) stellen. In dieser Förderlinie liegt der Fokus auf dem Überführungsgedanken. Die Förderung der Forschungs- und Entwicklungsverbundvorhaben soll bewirken, dass der Zeitraum zwischen einer Erfindung und der Anwendung in einem Produkt, einem Verfahren oder einer Dienstleistung verkürzt wird, um früher und nachhaltiger einen Mehrwert und damit Beschäftigung in der Wirtschaft zu sichern.

Bisher wurden vier LOEWE-KMU-Verbundprojekte, an denen die Technische Universität Darmstadt und die Hochschule RheinMain als Partner beteiligt waren, mit Verbindungen zur Gamesbranche gefördert. In diesen LOEWE 3-Projekten wurden technische (Teil-) Entwicklungen, die bei der Spieleproduktion eingesetzt werden können, mit LOEWE-Mitteln in Höhe von rund 0,78 Millionen Euro gefördert. Zusätzlich beteiligten sich die Partner aus der Wirtschaft mit insgesamt rund 1,18 Millionen Euro an den Forschungsprojekten (Gesamtausgaben rund 1,96 Millionen Euro). Im Mittelpunkt der Forschungs- und Entwicklungsarbeiten standen unter anderem die Erarbeitung von Bausteinen für Lernspiele, Grafikwerkzeuge, aber auch die Untersuchung der sogenannten „Cyber-Sickness“, verursacht durch virtuelle 3D-Welten beim Tragen entsprechender 3D-Brillen. Bei den geförderten LOEWE 3-Projekten in diesem Themenfeld handelt es sich immer um Techniken, die bei der Spieleproduktion eingesetzt werden können. Eine Förderung der Entwicklung von reinen Unterhaltungsspielen ist in dem wettbewerblichen und streng wissenschaftsgeleiteten LOEWE-Programm nicht möglich.

Frage 2 Wie wird die hessische Förderung „Serious Games“ angenommen?

Das Programm „HESSEN serious GAME“ wird gut angenommen – mit steigender Tendenz: Während in den Jahren 2021 bis 2023 durchschnittlich zwölf Förderanträge pro Jahr eingereicht wurden, hat sich die Zahl der Einreichungen im laufenden Programmjahr (2024) gegenüber dem Vorjahr nahezu verdoppelt (von 13 auf 24). Von 2021 bis 2024 wurden insgesamt 61 Förderanträge eingereicht. 24 Anträge wurden positiv beschieden.

Seit dem Programmstart im Jahr 2021 lag das jährliche Antragsvolumen regelmäßig über den zur Verfügung stehenden Haushaltsmitteln. Von 2021 bis einschließlich 2024 betrug die beantragte Fördersumme 2.596.994,57 Euro, das verfügbare Förderbudget hingegen 1.047.853,57 Euro.

Frage 3 Wie ist für die Games Branche der Zugang zu bestehenden hessischen Förderprogrammen aus dem Bereich Gründen und Investieren?

Bezogen auf die Games-Branche gibt es bei den Förderprogrammen im Bereich Gründen und Investieren keine Branchenausschlüsse. Für hessische Unternehmen der Games-Branche ist grundsätzlich der Zugang zu sämtlichen Förderprogrammen im Bereich Gründen und Investieren gegeben. Dies gilt auch für Beteiligungsfonds.

Frage 4 Welche der hessischen Start-up-Programme sprechen auch Spieleentwicklerinnen und -entwickler an und wie oft wurden diese in der Vergangenheit in Anspruch genommen? (Beispielsweise push!, Hessen Ideen, Distr@l et cetera)

Die Programme Distr@l, die Medienförderung der HF&M und das Start-up-Gründerstipendium push! sprechen auch Spieleentwicklerinnen und -entwickler an und wurden vereinzelt in Anspruch genommen.

Um gezielt auf Fördermöglichkeiten des Landes hinzuweisen, plant die Geschäftsstelle Kreativwirtschaft im Herbst 2024 in Kooperation mit der WIBank und dem Branchenverband game Hessen eine Informationsveranstaltung für die Games-Branche zu hessischen Förderprogrammen.

Mit dem Förderprogramm Distr@l unterstützt die Landesregierung digitale Anwendungsprojekte im Bereich Forschung und Entwicklung, die einen hohen Innovationsgrad aufweisen. Das Förderprogramm ist explizit themenoffen und adressiert über alle vier Förderlinien hinweg auch Spieleentwicklerinnen und -entwickler.

Bislang sind über Distr@l eingereichte Games-Projekte selten, betreffen hauptsächlich Spiele mit ernsthaftem Lernziel (sogenannte Serious Games) und stellen durchgängig lediglich einen Teilbereich eines Projektes dar (Gamification-Aspekt).

Ein Wissens- und Technologietransferprojekt mit dem Projekttitel „Serious Games“ wurde im Zeitraum 11/2018 – 6/2021 in Höhe von rund 1 Millionen Euro (50 Prozent aus Mitteln des Landes Hessen und 50 Prozent aus Mitteln des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung) an der TU Darmstadt gefördert. Das Projekt hatte das Ziel, die TU Darmstadt bundesweit als erste Anlaufstelle für Serious Games zu etablieren. In der dreijährigen Projektlaufzeit konnten ein Serious Games Information Center, ein Serious Games Gütesiegel, eine Serious Games-Akteurslandkarte sowie eine WTT-Broschüre (WTT steht im Kontext von Serious Games für „Wissens-transfer und Training“) mit der Darstellung aller erreichten Ziele erarbeitet werden. Das Vorhaben wurde im Jahr 2019 in den Zuständigkeitsbereich des damaligen Ressortbereichs der Ministerin für Digitale Strategie und Entwicklung (Förderprogramm „Distr@l“) übertragen (siehe → WTT Serious Games (lidia-hessen.de)).

Ein Distr@l-Projekt aus der Förderlinie 4B (Wachstum im digitalen Kontext) beschäftigt sich mit der Entwicklung eines Serious-Games-basierten Lernmoduls für Hubrettungsfahrzeuge der Feuerwehr. Die entwickelnde Firma, Cicinet UG, wird im Zeitraum Mai 2023 bis April 2025 mit insgesamt 150.000 Euro gefördert (siehe → Serious Game basiertes Lernmodul für Hubrettungsfahrzeuge (lidia-hessen.de)).

Ein weiteres Projekt aus der Distr@l-Förderung beschäftigt sich mit der Entwicklung von Methoden zur KI-gestützten Bewegungsanalyse unter Einbeziehung des Gamification-Aspekts und nutzt dafür digitale Tools wie Serious Games (siehe → SG4smartmedication (lidia-hessen.de)). Das Projekt wird voraussichtlich im Februar 2025 abgeschlossen.

Die Medienförderung der HF&M besteht seit 2019, damals noch unter dem Titel „Innovative digitale audiovisuelle Inhalte“. Von 2019 bis 2024 gab es insgesamt 17 Anträge aus dem Games-Bereich, davon wurden acht Projekte gefördert.

Frage 5 Wie viele Anträge aus dem Bereich Spieleentwicklung sind im Jahr 2023 eingegangen?

Frage 6 Wie viele Anträge konnten positiv beschieden werden und wie viele Fördermittel wurden 2023 an Spieleentwicklerinnen und Spieleentwickler aus Förderprogrammen ausgezahlt? Bitte einzeln nach Förderprogramm und Bereich – Gründungsförderung, Projektförderung et cetera – aufschlüsseln.

Die Fragen 5 und 6 werden aufgrund ihres Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

In den allgemeinen, branchenübergreifenden Wirtschaftsförderprogrammen des Landes werden die Anträge und Förderungen nicht nach Branchen getrennt erfasst und ausgewertet. Insofern beschränkt sich die Antwort auf Programme, zu denen aktuell entsprechende Daten vorliegen.

Im Programm „HESSEN serious GAME“ wurden im Jahr 2023 von 13 Einreichungen sieben Anträge mit einer Gesamtfördersumme von 263.547,11 Euro positiv beschieden.

Im Rahmen der Kreativwirtschaftsförderung wurden drei Anträge positiv beschieden. Gefördert wurden die German DevDays (GDD), die einzige deutschsprachige Entwicklerkonferenz, die Game Days in Darmstadt und NODE + Code Meetups. Das Fördervolumen betrug insgesamt 75.292,00 Euro. Weitere Anträge aus der Games-Branche lagen nicht vor.

Im Förderprogramm push! wurden 2023 zwei Projekte, die als Game oder ähnliche Anwendungen angesehen werden können, mit insgesamt 80.000 Euro gefördert.

Die landesbeteiligten Fonds haben im Jahr 2023 kein Beteiligungskapital an Gamesunternehmen ausgereicht.

Im Jahr 2023 wurden in der Medienförderung drei Anträge aus dem Games-Bereich eingereicht. Davon wurden im selben Jahr zwei Projekte gefördert: eine Projektentwicklung in Höhe von 10.000 Euro sowie eine Projektförderung in Höhe von 50.000 Euro.

In der LOEWE-Förderlinie 3 sind seit dem Jahr 2016 keine Projekte gefördert worden, die sich mit technischen (Teil-) Entwicklungen, die speziell bei der Spieleproduktion eingesetzt werden könnten, eingegangen. Eine Förderung der Entwicklung von reinen Unterhaltungsspielen ist in dem wettbewerblichen und streng wissenschaftsgeleiteten LOEWE-Programm nicht möglich.

Frage 7 Plant die Landesregierung in Zukunft zusätzliche Förderprogramme für die Games-Branche aufzulegen?

Derzeit sind keine zusätzlichen Förderprogramme für die Games-Branche geplant. Allgemeine Förderprogramme sind in der Regel branchenoffen ausgestaltet, sodass auch Unternehmen der Games-Branche Zugang zu diesen haben, sofern sie die jeweiligen Voraussetzungen erfüllen.

Nach Auskunft des Bundes wurden hessische Unternehmen im Rahmen der Computerspielförderung des Bundes mit mehreren Millionen Euro gefördert.

Frage 8 An welchen hessischen Hochschulen ist ein Studium mit dem Studienziel Spieleentwicklung aktuell möglich und in welcher Form wird dies angeboten?

Frage 9 Wie viele Studierende sind aktuell in diesen Studiengängen eingeschrieben? Bitte nach Hochschule aufschlüsseln.

Die Fragen 8 und 9 werden aufgrund ihres Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Die amtliche Statistik weist an der Hochschule Darmstadt einen Bachelor und einen Masterstudiengang „Animation and Game“ aus. Im genannten Studiengang sind im Wintersemester 2023/24 insgesamt 67 Studierende eingeschrieben. Davon streben 52 den Bachelor und 15 den Master an.

Wiesbaden, 18. November 2024

Kaweh Mansoori