

**Kleine Anfrage****Sascha Herr (fraktionslos)****Wirksamkeit, Wirtschaftlichkeit und Weiterentwicklung der hessischen Gamesförderung****Vorbemerkung Fragesteller:**

Die Gamesbranche ist nach Einschätzung der Hessischen Landesregierung ein wachsender Wirtschaftszweig mit erheblichem Innovations- und Beschäftigungspotenzial. Der Koalitionsvertrag für die 21. Legislaturperiode sieht deshalb vor, das Förderprogramm „Games made in Hessen“ auszubauen und weiterzuentwickeln. Seit 2021 unterstützt das Land über das Programm „HESSEN serious GAME“ insbesondere kleine und mittlere Unternehmen, Gründer sowie Hochschulabsolventen mit nicht rückzahlbaren Zuschüssen von bis zu 60 Prozent der förderfähigen Ausgaben. Hinzu kommen weitere Förderangebote und öffentlich finanzierte Präsentationsmöglichkeiten auf der Gamescom.

Die bisherigen Antworten der Landesregierung, insbesondere in den Drucksachen 21/199, 21/929 und 21/1542, geben Auskunft über Förderprogramme, Antragszahlen und bewilligte Mittel. Eine zusammenhängende Bilanz darüber, wie viele geförderte Vorhaben tatsächlich zur Marktreife gelangten, welche wirtschaftlichen Wirkungen erzielt wurden und anhand welcher Kriterien die Landesregierung den Erfolg ihrer Förderung beurteilt, liegt bislang nicht vor. Vor dem Hintergrund der Forderungen nach einer deutlichen Erhöhung der Fördermittel und der öffentlichen Diskussion über die Wettbewerbsfähigkeit des Gamesstandorts Hessen stellt sich zudem die Frage, ob erfolgsabhängige Rückflüsse aus wirtschaftlich erfolgreichen Projekten zur dauerhaften Erweiterung des Fördervolumens beitragen könnten.

Ich frage die Landesregierung:

- 1) Welchen Umsetzungsstand haben die seit 2021 im Programm „HESSEN serious GAME“ geförderten Vorhaben zum Zeitpunkt der Beantwortung dieser Anfrage? (Bitte aufschlüsseln nach Förderjahr, Förderempfänger, Projekt, Fördersumme sowie abgeschlossen, laufend, unterbrochen oder abgebrochen.)
- 2) Wie hat sich der Unternehmensstatus der seit 2021 im Programm „HESSEN serious GAME“ geförderten Unternehmen bis zum Zeitpunkt der Beantwortung entwickelt? (Bitte aufschlüsseln nach weiterhin wirtschaftlich aktiv mit Sitz in Hessen, Sitzverlagerung, Einstellung der Geschäftstätigkeit, Liquidation und Insolvenz.)
- 3) Welche der seit 2021 im Programm „HESSEN serious GAME“ geförderten Vorhaben führten zu einem kommerziell veröffentlichten Produkt? (Bitte aufschlüsseln nach Projekt, Veröffentlichungsdatum und Vertriebsplattform.)
- 4) Welche Umsatzerlöse wurden mit den aus dem Programm „HESSEN serious GAME“ hervorgegangenen Produkten nach Kenntnis der Landesregierung erzielt? (Bitte zum Schutz von Betriebs- und Geschäftsgeheimnissen aggregiert nach Förderjahr und Umsatzgrößenklassen darstellen.)

- 5) Wie hat sich die Beschäftigtenzahl bei den seit 2021 geförderten Unternehmen zwischen dem Zeitpunkt der Bewilligung und dem jüngsten verfügbaren Erhebungszeitpunkt entwickelt? (Bitte aggregiert nach Förderjahr darstellen.)
- 6) Welche privaten oder öffentlichen Anschlussfinanzierungen konnten die geförderten Vorhaben nach Kenntnis der Landesregierung einwerben? (Bitte nach Förderjahr, Finanzierungsart, Anzahl der Vorhaben und Gesamtvolumen aufschlüsseln.)
- 7) Anhand welcher messbaren Zielgrößen beurteilt die Landesregierung die Wirksamkeit und Wirtschaftlichkeit des Programms „HESSEN serious GAME“? (Bitte die jeweiligen Zielgrößen und bislang festgestellten Ergebnisse darstellen.)
- 8) Aus welchen Gründen übernimmt das Land durch nicht rückzahlbare Zuschüsse von bis zu 60 Prozent einen erheblichen Teil des wirtschaftlichen Entwicklungsrisikos, ohne bei wirtschaftlichem Erfolg des geförderten Produkts eine erfolgsabhängige Rückführung von Fördermitteln an das Land vorzusehen?
- 9) Wie bewertet die Landesregierung die Eignung eines revolvingierenden Fördermodells, bei dem erfolgreiche Förderempfänger Mittel erfolgsabhängig zurückführen und diese zweckgebunden für weitere Gamesprojekte eingesetzt werden, zur dauerhaften Erweiterung des Fördervolumens und zur Stärkung des Gamesstandorts Hessen?
- 10) Welche Kosten-Nutzen-Bilanz zieht die Landesregierung aus den hessischen Gamescom-Auftritten der Jahre 2024 bis 2026? (Bitte nach Jahr, Gesamtkosten, Eigenbeiträgen der Teilnehmer und dokumentierten wirtschaftlichen Ergebnissen aufschlüsseln.)

Wiesbaden, 29. August 2026



(Sascha Herr)