



HESSISCHER LANDTAG

08. 07. 2021

Kleine Anfrage

**Dr. Frank Grobe (AfD), Heiko Scholz (AfD), Karl-Hermann Bolldorf (AfD),
Klaus Gagel (AfD), Dimitri Schulz (AfD), Andreas Lichert (AfD), Arno Enners (AfD)
vom 11.05.2021**

Förderung der hessischen Videospielebranche im Bereich Forschung, Entwicklung und Produktion, Teil I

und Antwort

Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen

Vorbemerkung Fragesteller:

Nach einem Bericht aus der Frankfurter Rundschau vom 8. April 2021 fördert die HessenFilm und Medien GmbH (HessenFilm) bereits „seit Ende 2018 Produktionen von Videospiele beziehungsweise von innovativen digitalen audiovisuellen Inhalten. In einem weiteren Bericht aus dem Hanauer Anzeiger vom 3. Mai ist zu lesen, dass bisher lediglich die Projekte „Rosalie“ und „die Fährt“ gefördert wurden.

Im Koalitionsvertrag der Landesregierung steht: „Wir streben eine erhöhte finanzielle Förderung für Vernetzungsaktivitäten an, insbesondere zur Vernetzung der Games- und Designbranche. Kreativwirtschaftsbericht und Kreativwirtschaftstag wollen wir fortführen. Die Computerspielförderung wollen wir erhöhen und eine „Indie-Games-Messe“ für kleine und unabhängige Spieleentwickler in Hessen anstreben.“

Laut dem „Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020“ beträgt die Fördersumme der HessenFilm in diesem Bereich 200.000 Euro. Diese Förderung steht lediglich sog. „Serious Games“ (Lehr- und Lernspielen) zu Verfügung. Im Gegensatz hierzu haben beispielsweise die Bundesländer Nordrhein-Westfalen (3 Millionen Euro) und Bayern (2,5 Millionen Euro) eine deutlich stärkere finanzielle Förderung der Videospielebranche ohne derartige Einschränkungen bereitgestellt.

An mehreren hessischen Universitäten und Hochschulen werden Studiengänge im Zusammenhang mit Videospiele angeboten. Nirgendwo sonst in Deutschland sind mehr Unternehmen im Bereich von Videospiele tätig als im Großraum Frankfurt, weitere hessische Standorte sind Kassel, Marburg, Hanau, Darmstadt und Limburg an der Lahn.

In Frankfurt fand bis zum Beginn der Corona-Krise einmal jährlich die „GermanDevDays“ statt, eine Messe für Entwickler im Bereich der Videospielebranche. Auszubildende und Studenten hatten bisher kostenlosen Eintritt erhalten (regulärer Ticketpreis 2018: 119 Euro, 2019: 177,31 Euro).

Vorbemerkung Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen:

Die Richtlinie für die hessische Film-, Fernseh- und Medienförderung sieht u.a. vor, dass die HessenFilm und Medien GmbH (HessenFilm) innovative digitale oder audiovisuelle Inhalte fördern kann. Dazu zählen u. a. 360° Filme, Medieninstallationen, Web-Applikationen, Virtual sowie Augmented Reality Inhalte und Games. Die Projekte müssen unter anderem kulturellen Mehrwert, Innovation und Marktpotenzial aufweisen. Zunächst ist daher klarzustellen, dass es sich bei der Förderung von Games im Rahmen der Medienförderung durch die HessenFilm nicht um jenes Instrument handelt, auf welches die vom Fragesteller zitierte Passage des Koalitionsvertrages abzielt.

Die Landesregierung unterstützt die Computer- und Videospielebranche sowohl mit einzelbetrieblicher Förderung aus dem Programm HESSEN serious GAME als auch mit Projektförderungen, die sich an eine größere Gruppe von Teilnehmerinnen und Teilnehmern richten und zur Steigerung der Wettbewerbsfähigkeit beitragen.

Neben o.g. Förderung kann die Games-Branche grundsätzlich auch alle allgemeinen Förderprogramme, Beratungs- und Finanzierungshilfen des Hessischen Ministeriums für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen (HMWEVW) - inklusive Corona Hilfen - in Anspruch nehmen.

Darüber hinaus unterstützt die Geschäftsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft bei der HA Hessen Agentur GmbH Gamesinitiativen, -netzwerke und -verbände bei Bedarf mit Sponsoring und nicht-monetären Hilfen wie Partizipations- und Kooperationsangeboten.

Bezüglich des vom Fragesteller angesprochenen „Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020“ ist darauf hinzuweisen, dass in Hessen die Förderung nicht durch die HessenFilm erfolgt. Insofern ist die Aussage des Jahresreports nicht korrekt. Das Programm HESSEN serious GAME ging im April 2021 an den Start; folglich kann es im „Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020“ auch nicht irrtümlich gemeint sein.

Diese Vorbemerkungen vorangestellt, beantworte ich die Kleine Anfrage im Einvernehmen mit der Ministerin für Wissenschaft und Kunst wie folgt:

Frage 1. Welche Fördermittel im Bereich Videospiele wurden für die Jahre 2018, 2019 und 2020 beantragt (Bitte auflisten nach antragstellenden Unternehmen, beantragter Fördersumme, Projekt, Bewilligung/Ablehnung mit Begründung, bei Bewilligung: Verkauf-/Downloadzahlen)?

Bei der HessenFilm und Medien GmbH wurden folgende Anträge auf Förderung von innovativen digitalen oder audiovisuellen Inhalten gestellt, die im Zusammenhang mit Games zu sehen sind:

2020				
Projekttitle	Antragstellende	Ort	Beantragte Fördersumme	Status
Crowd Control	Privatperson	Darmstadt	40.000 €	Absage
Rosalie*	Privatperson	Frankfurt/Main	40.000 €	Zusage

2019				
Projekttitle	Antragstellende	Ort	Beantragte Fördersumme	Ergebnis
Projekt Stasis	blackHound GmbH	Frankfurt/Main	40.000 €	Absage
Rosalie*	Konspiracy UG	Frankfurt/Main	40.000 €	Absage
Die Fährte (AT)	Privatperson	Frankfurt/Main	40.000 €	Zusage

* Das Projekt wurde in 2020 erneut beantragt und hat wegen vorgenommenen Nachbesserungen eine Zusage erhalten.

Im Jahr 2018 wurden keine Anträge gestellt.

Über die Förderung entscheidet eine Jury. Die Jury orientiert sich bei ihrer Entscheidung an den Festlegungen der Richtlinie für die hessische Film-, Fernseh- und Medienförderung. Demnach müssen die Projekte unter anderem einen kulturellen Mehrwert, Innovation und Marktpotenzial aufweisen. Die Einschätzung der Jury hinsichtlich dieser Aspekte sowie das Beratungsergebnis wird in einem Protokoll dokumentiert. Protokollinhalte werden zum Schutz der Antragstellenden und Jury-Mitglieder vertraulich behandelt.

Da es sich bei dem Förderprogramm der HessenFilm um eine Konzeptentwicklungs- bzw. Prototypenförderung handelt, liegen für die bewilligten Projekte bislang keine Informationen bzgl. Verkauf- oder Downloadzahlen vor.

In den Jahren 2018, 2019 und 2020 wurden beim HMWEVW keine Fördermittel für die Entwicklung marktfähiger Konzepte zur Produktion oder Vermarktung von Computer- und Videospielen und die Erstellung erster spielbarer Level und Module beantragt und bewilligt.

Der erste Förderaufruf zum Programm HESSEN serious GAME wurde am 10. April 2021 veröffentlicht. Bis zum Antragsschluss am 10. Mai 2021 gingen vierzehn zulässige Förderanträge bei der Bewilligungsstelle (WiBank) ein. Über die Anträge wird Anfang Juli 2021 eine Expertenjury unter Beteiligung von Wirtschaft und Wissenschaft beraten, die WiBank übernimmt die Förderabwicklung als beliebige Stelle.

Frage 2. Mit welcher Begründung begrenzt die Landesregierung die Förderung im Bereich der Videospiele auf „Serious Games“?

Die Landesregierung begrenzt die Förderung im Bereich der Videospiele nicht auf „Serious Games“, da das Förderprogramm der HessenFilm diese Begrenzung nicht vornimmt.

Auch das Förderprogramm des HMWEVW ist nicht ausschließlich auf Serious Games begrenzt, sondern will insbesondere Serious Games fördern. Das bedeutet, dass auch andere Computerspiele entsprechend gefördert werden können, insbesondere, wenn Anträge für Serious Games quantitativ oder qualitativ nicht ausreichen.

Der grundsätzliche Förderschwerpunkt auf Serious Games wurde im Dialog mit der Branche definiert. Die Förderung soll dazu beitragen, dass sich ein entsprechend profilierter Standort entwickelt. 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 Computerspielbranche in andere Wirtschaftszweige zu verbessern.

Durch die Förderangebote des Bundes steht für Unterhaltungsspiele mittlerweile ein neues, sehr großes Förderangebot zur Verfügung, das auch hessische Unternehmen nutzen können.

Frage 3. Nach welchen Kriterien ordnet die Landesregierung Videospiele in die Kategorie „Serious Games“ ein?

Als Serious Game gilt ein Computer- oder Videospiele, das neben dem Spielen einen weiteren Zweck verfolgt. Serious Games sollen insbesondere der Bildung, der Gesundheitsförderung, Chancengleichheit und Nachhaltigkeit oder sonstigen erstrebenswerten Zielen (zum Beispiel Klimaschutz, Katastrophenschutz, Personalrekrutierung, Stadtplanung etc.) dienen.

Frage 4. Ordnet die Landesregierung das Videospieleprojekt in die Kategorie „Serious Games“ ein (Bitte begründen)?

Frage 5. Wenn nein, mit welcher Begründung erhielt das Projekt Fördermittel in welcher Höhe?

Die Fragen 4 und 5 werden aufgrund ihres Sachzusammenhangs zusammen beantwortet.

Da die Frage 4 mit Ausnahme der Nennung des konkreten Projektes wortgleich mit der Frage 6 ist und die Fragesteller neben dem Projekt „Die Fährte“ auch das Projekt „Rosalie“ in seiner Vorbemerkung erwähnt, geht die Landesregierung davon aus, dass die Fragesteller die Frage konkret auf das Projekt „Rosalie“ abstellen wollten. Das Projekt „Rosalie“ ordnet die Landesregierung jedoch nicht in die Kategorie „Serious Games“ ein. Das Projekt verfolgt vordergründig keine Zwecke, die per Definition auf „Serious Games“ zutreffen, sondern stellt ein künstlerisch unterhaltendes Computerspiel dar, das zum Nachdenken anregen möchte.

Das Projekt „Rosalie“ hat eine Förderung erhalten, weil es die Voraussetzungen der Richtlinie für die hessische Film-, Fernseh- und Medienförderung erfüllt und ein positives Juryvotum erhalten hat.

Frage 6. Ordnet die Landesregierung das Videospieleprojekt „Die Fährte“ in die Kategorie „Serious Games“ ein (Bitte begründen)?

Frage 7. Wenn nein, mit welcher Begründung erhielt das Projekt Fördermittel in welcher Höhe?

Die Fragen 6 und 7 werden aufgrund ihres Sachzusammenhangs zusammen beantwortet.

Das Projekt „Die Fährte“ ordnet die Landesregierung nicht in die Kategorie „Serious Game“ ein. Das Projekt verfolgt vordergründig keine Zwecke, die per Definition auf „Serious Games“ zutreffen, sondern stellt ein künstlerisch unterhaltendes Computerspiel dar, das zum Nachdenken anregen möchte.

Das Projekt „Die Fährte“ hat eine Förderung erhalten, weil es die Voraussetzungen der Richtlinie für die hessische Film-, Fernseh- und Medienförderung erfüllt und ein positives Juryvotum erhalten hat.

Frage 8. Wie weit ist die Planung/Durchführung der sog. „Indie-Games-Messe“ fortgeschritten?

Aufgrund der Pandemie wird im Jahr 2021 von der Einführung eines neuen Messeformats für Independent Games abgesehen. Auch eine virtuelle Messe ist nicht geplant, da nach Ansicht der Branchenvertreter für eine solche Markteinführung die Zeit ungünstig ist. Sobald größere Veranstaltungen wieder zuverlässig organisiert werden können, soll mit der Planung und Einführung des neuen Formats begonnen werden. Mit der Computerspielbranche und der Messe Frankfurt wurden bereits Fachgespräche zur Entwicklung einer Messe für Independent Games geführt. Das HMWEVW hat neben der Gamescom weitere regionale Games-Messen und Festivals in Augenschein genommen, um die Potenziale einer solchen Veranstaltung einzuschätzen.

Frage 9. Sieht die Landesregierung die per Koalitionsvertrag gemachte Zusage zur Erhöhung der Förderung für die Videospielebranche mit Beschränkung auf „Serious Games“ als erfüllt an (Bitte begründen)?

Mit dem Förderprogramm HESSEN serious GAME wurde das im Koalitionsvertrag der die Landesregierung tragenden Parteien für die 20. Legislaturperiode formulierte Ziel, die Computerspielförderung in Hessen zu erhöhen, in einem ersten Schritt realisiert. Die Fokussierung der

einzelbetrieblichen Computerspielförderung auf „Serious Games“ wurde im Dialog mit Vertretern der hessischen Games-Branche entwickelt. Die Nachfrage nach dem Programm bestätigt die Einschätzung.

Auch für die Etablierung einer „Indie-Games-Messe“ für kleine und unabhängige Spieleentwickler in Hessen wurde der Grundstein gelegt: Die Mittel zur Förderung von Maßnahmen der Kultur- und Kreativwirtschaft im Einzelplan 07 bei Kap. 0705 FP 34 wurden von 600.000 Euro (2019) auf 1.136.500 Euro (2021) erhöht, davon sind insgesamt 450.000 Euro für Serious Games und die Indie-Games-Messe eingeplant.

Aus dem Förderprodukt 34 werden vor allem Aktivitäten der Kultur- und Kreativwirtschaft bezuschusst, die die Vernetzung und den Austausch mit anderen Wirtschaftszweigen und der Wissenschaft stärken und dazu beitragen, die Wettbewerbsfähigkeit der Branche zu erhöhen, den Nachwuchs in Hessen zu halten und das Image Hessens als Games- und Kreativwirtschaftsstandort weiter zu verbessern.

Auch die Erarbeitung einer eigenen DIN-Norm (DIN SPEC 91380) für Serious Games und die Einrichtung eines Serious Games Information Center durch die TU Darmstadt, Hessisches Telemedia Technologie Kompetenz-Center htte e.V., wurden vom Land finanzielle unterstützt. Das Serious Games Information Center ist eine standardisierte Online-Plattform, die als Auskunftssystem zur Beschreibung und zum Auffinden von Serious Games aller Art dient.

Darüber hinaus hat das Land das mittlerweile abgeschlossene Projekt Wissenschafts- und Technologietransfer (WTT) Serious Games an der TU Darmstadt gefördert. Im Vorhaben WTT Serious Games wurde in interdisziplinärer Forschungszusammenarbeit Wissen über die Charakteristik von qualitativen Serious Games gewonnen, erfasst und mittels Studien, Publikationen und Veranstaltungen an die Wirtschaft (Spieleentwickler, IT-Dienstleister, Anwender) transferiert, der Abschlussbericht wurde am 27. Mai 2021 vorgestellt (<https://wtt-serious-games.de/infos-zum-projekt/>).

Die beschriebenen Maßnahmen verdeutlichen, dass die Förderung der hessischen Computer- und Videospielebranche keineswegs auf die Förderung von „Serious Games“ beschränkt ist, obschon dieses neue Programm einen hohen Stellenwert hat: Mit HESSEN serious GAME gibt es zum ersten Mal eine Förderung für marktfähige Konzepte zur Produktion oder Vermarktung von Computer- und Videospiele und die Erstellung erster spielbarer Level und Module.

Wiesbaden, 3. Juli 2021

Tarek Al-Wazir