



HESSISCHER LANDTAG

01. 06. 2021

Kleine Anfrage

Bijan Kaffenberger (SPD) und Tobias Eckert (SPD) vom 06.04.2021

Games-Branche in Hessen und Serious Games

und

Antwort

Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen

Vorbemerkung Fragesteller:

Die Games-Branche und insbesondere Serious Games setzen Impulse für andere Wirtschaftszweige und haben auch großes Innovationspotenzial. Die Landesregierung plant schon seit Beginn der Legislaturperiode die Fördermittel für Computerspiele zu erhöhen und eine Messe für Independent Games kleiner Produzenten zu etablieren. Das Land Hessen ist eines der letzten Bundesländer, das eine offizielle Games-Förderung aufgelegt hat, die noch dazu vergleichsweise gering ausfällt.

Der game-Verband hatte dazu eine durch das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur geförderte Studie „Die Games-Branche in Deutschland 2018/2019/2020“ vorgestellt. Daraus wurde deutlich: Hessen verliert den Anschluss an die Spitzengruppe. Die Studie stellte fest, dass in den die vorderen Plätze belegenden Ländern die Fördertöpfe tendenziell wachsen. In Hessen fällt die Förderung mit nur 0,2 Mio. € „weitaus geringer“ aus als anderswo. Zudem fehlen der Branche die Fachkräfte. Die Games Academy – eine renommierte Ausbildungsstätte für die Spieleentwicklung – hatte ihre Zweigstelle in Frankfurt geschlossen, weil es die hessischen Behörden nicht geschafft haben, die staatliche Anerkennung zu erteilen. Daher ist es zwingend erforderlich, hessische Hochschulen und Universitäten, die entsprechende Studiengänge anbieten, zielgerichtet zu fördern und Kooperationen zu stärken.

Vorbemerkung Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen:

Die Computerspielbranche wird als Teilmarkt Software/Computerspiele zur Kultur- und Kreativwirtschaft gezählt. Der Teilmarkt gehört seit langem zu den stärksten der Kultur- und Kreativwirtschaft in Hessen, Umsatz und Beschäftigung wachsen konstant auf weit überdurchschnittlichem Niveau.

Der Computerspielstandort Hessen ist stark und verliert mitnichten den Anschluss, sondern hält einen sehr guten vierten bzw. dritten Platz im Bundesvergleich. Das bestätigt insbesondere die von den Fragestellern genannte Studie „Die Games-Branche in Deutschland 2018/2019/2020“ der Hamburg Media School:

„Ein Großteil der Games-Unternehmen verteilt sich auf NRW und Bayern, sowie Hamburg und Berlin, gefolgt von Hessen und Baden-Württemberg. (...). Umsatzmäßig sind die relevantesten Regionen Hamburg, NRW und Hessen (> 500 Mio. €). Bayern liegt etwa gleichauf mit Berlin (250 bis 500 Mio. €).“ (Seite 27)

Weiter stellt die Studie mit Bezug auf Hessen fest (Seite 38):

„Höhere Gehälter (Ø 54.200 € für Game Designer) werden gezahlt in Regionen, die sich durch Umsatzstärke (> 250 Mio. €) auszeichnen: Hamburg, NRW, Hessen, Bayern, aber auch Baden-Württemberg und Saarland. Da in diesen Regionen auch relativ viele Games-Unternehmen (> 25) ansässig sind, besteht ein verstärkter „War for Talents“.“ (Seite 38)

Diese positive Entwicklung der hessischen Computerspielbranche hat aus eigener Kraft stattgefunden, das Land Hessen hat sich im Wesentlichen auf die Förderung von Infrastrukturmaßnahmen, namentlich Aktivitäten aus der Branche für die Branche konzentriert. So wurden insbesondere die GermanDevDays in Frankfurt am Main als einzige deutschsprachige Entwicklerkonferenz kontinuierlich gefördert, ebenso Aktivitäten des Branchenverbandes Game Area Hessen.

In den Jahren 2017 bis 2019 wurden Maßnahmen für die Games-Branche in Hessen mit insgesamt rund 1,2 Mio. € unterstützt. Die Summe setzt sich zusammen aus Mitteln zur Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft, aus Mitteln „Digitales Hessen“ und des EFRE (Europäischer Fonds für regionale Entwicklung). So hat das Land auch das mittlerweile abgeschlossene Projekt Wissenschafts- und Technologietransfer (WTT) Serious Games an der TU Darmstadt unterstützt.

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 soll am 27. Mai 2021 vorgestellt werden:

→ <https://wtt-serious-games.de/infos-zum-projekt/>

Zudem fördert das Hessische Ministerium für Wissenschaft und Kunst über die Hessen Film und Medien GmbH die Entwicklung von innovativen, digitalen, audiovisuellen Inhalten und Projekten. Dazu zählen u. a. 360° Filme, Medieninstallationen, Medienskulpturen, audiovisuelle Performances, Web-Applikationen, Virtual sowie Augmented Reality Inhalte und Games:

→ https://www.hessenfilm.de/fileadmin/data/download_f%C3%B6rderung/Merkblatt_Innovative_Digitale_audiovisuelle_Inhalte.pdf

Die Förderung Hessen Serious Game wurde mit dem ersten Förderaufruf am 10. April 2021 gestartet. Antragsschluss ist der 10. Mai 2021, anschließend wird eine Expertenjury unter Beteiligung von Wirtschaft und Wissenschaft über die Anträge beraten, die WIBank übernimmt die Förderabwicklung als beliehene Stelle.

Die Zweigstelle der privatwirtschaftlichen Games Academy in Frankfurt wurde vor allem geschlossen, weil der Eigentümer keine seinen Wünschen entsprechend günstigen gewerblichen Mieträume in der Region finden konnte. Dass sein Antrag auf Gleichwertigkeitsanerkennung nicht erfolgreich war, hatte auf die Mietmarktlage keinen Einfluss. Dessen ungeachtet werden an hessischen Hochschulen und Betrieben viele hochqualifizierte Nachwuchskräfte für den Bereich Computerspiele ausgebildet.

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

Frage 1. Welche wirtschaftlichen Kerndaten zur Games-Industrie und zum Branchensektor Serious Games liegen ihr für das Jahr 2020 vor?

Die Software- und Games-Industrie ist mit rund 4,6 Mrd. € Umsatz und gut 3.900 Unternehmen im Jahr 2019 der wirtschaftlich stärkste Teilmarkt der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft. Rund 33.900 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte und knapp 1.200 ausschließlich geringfügig Beschäftigte waren im Jahr 2020 hier tätig. Vergleiche 6. Kreativwirtschaftsbericht:

→ www.kreativwirtschaft-hessen.de

Weitere spezifizierte Daten für die Games-Branche lassen sich auf Grundlage der Wirtschaftszweigsystematik aus den vorliegenden Wirtschaftsdaten nicht exakt herausrechnen.

Der deutsche Games-Markt hat im Corona-Jahr 2020 nach Auskunft des Branchenverbandes game bundesweit einen neuen Umsatz-Rekord aufgestellt: Insgesamt wurde mit Computer- und Videospielen sowie der dazugehörigen Hardware ein Umsatz von rund 8,5 Mrd. € erzielt, das entspricht einem Wachstum von 32 % im Vergleich zum Vorjahr. Im Jahr 2020 konnten alle Segmente des deutschen Games-Marktes wachsen: Am stärksten legte der Umsatz mit In-Game- und In-App-Umsätzen zu: Insgesamt wurden mehr als 3,2 Mrd. € umgesetzt, ein Plus von 44 % innerhalb eines Jahres:

→ <https://www.game.de/deutliches-plus-im-corona-jahr-deutscher-games-markt-waechst-um-32-prozent/>

Der Bereich Serious Games wird sich nach Einschätzung von game überaus positiv entwickeln. Demnach wird der Umsatz der Serious Games Branche in Deutschland von 112 Mio. € im Jahr 2016 auf rund 370 Mio. € im Jahr 2023 steigen – das entspräche einer jährlichen Steigerung von 20 %:

→ <https://www.game.de/guides/fokus-serious-games/fuenf-thesen-zur-zukunft-von-serious-games/>

Frage 2. Plant sie die Erhebung zusätzlicher Daten zur Games-Branche?

Eine spezifische Datenerhebung zur hessischen Games-Branche wird erwogen. Da bislang keine hinreichende Erfassung der Daten der Computerspielsektoren über die Wirtschaftszweiszahlen nach dem Modell Söndermann – die von der Wirtschaftsministerkonferenz 2009 bundeseinheitlich beschlossene Systematik zur Erfassung der Wirtschaftsdaten der Kultur- und Kreativwirtschaft – möglich ist, käme hierfür eine Befragung der Marktteilnehmer in Betracht.

- Frage 3. Liegen ihr Zahlen vor, welchen Anteil des Umsatzes der Games-Branche Serious Games ausmachen?
 a) Wenn ja, welche?
 b) Wenn nein, warum nicht?

Belastbare Zahlen zum Umsatzanteil von Serious Games am Gesamtumsatz der Computerspielbranche liegen nicht vor. Der Umsatz des Teilbereichs Serious Games kann bislang nicht aus den Umsatzzahlen des Teilmarktes Software- und Games-Industrie, die nach der Wirtschaftszweigsystematik erhoben werden, herausgerechnet werden. Zudem sind die Unternehmen meist nicht ausschließlich im Bereich Serious Games tätig. Die vom game Bundesverband zur Verfügung gestellten Informationen basieren auf Umfragen.

- Frage 4. Wie bewertet die Landesregierung Serious Games und ihren Stellenwert für Bildung, Wirtschaft, Gesellschaft und Kultur?

Unter „Serious Games“ (engl. für ernsthafte Spiele) versteht man digitale Spiele, die nicht primär oder ausschließlich der Unterhaltung dienen, sondern deren Fokus auf die Vermittlung von Informationen und Bildung gerichtet ist. Serious Games ist zugleich ein interdisziplinäres, anwendungsnahes Forschungsthema zwischen Informatik, Psychologie und verschiedenen Anwendungsbereichen. In der Informatik sind Graphische Systeme, Mensch-Computer-Interaktion, Künstliche Intelligenz, Softwarearchitekturen und Programmiersprachen Gegenstandsbereich der Forschung. Vor diesem Hintergrund kann davon ausgegangen werden, dass von Serious Games ein potentiell wertvoller Beitrag für die Entwicklung von Bildung, Wirtschaft, Gesellschaft und Kultur geleistet werden kann.

Insbesondere spielerische Lern- und Bildungsprogramme werden als erheblicher Wachstumsmarkt angesehen. Beim Deutschen Computerspielpreis 2021 etwa war das Serious Game „Hidden Codes“ der Bildungsstätte Anne Frank in Frankfurt am Main nominiert. Das Game sensibilisiert junge Menschen dazu, Anzeichen von rechtsextremer und islamistischer Radikalisierung zu erkennen und adäquat darauf zu reagieren – spielerisch und realitätsnah zugleich. Dies belegt den insgesamt zunehmend vielfältigen Einsatzbereich von Serious Games auch in gesellschaftlich relevanten Sektoren wie der politischen Bildung.

- Frage 5. Wie bewertet die Landesregierung die Verfügbarkeit von Fachkräften in der Games-Branche in Hessen?

Wie die gesamte Softwarebranche bekundet die hessische Computerspielbranche einen erheblichen Bedarf an Fachkräften. In der Berufsgruppe Softwareentwicklung und Programmierung werden bis 2024 rund 1.110 Fachkräfte in ganz Hessen fehlen, das sind etwa 6% der in dieser Gruppe Beschäftigten. In Frankfurt/Rhein-Main werden im Bundesvergleich mit die höchsten Entgelte für Programmierinnen und Programmierer bezahlt:

→ <https://stellenmarkt.faz.net/karriere-lounge/gehalt/viel-verdienen-programmierer/>

Trotzdem werden bis 2024 voraussichtlich 190 Fachkräfte in der Berufsgruppe Softwareentwicklung in Frankfurt am Main fehlen, das entspricht rund 4 % der in dieser Gruppe Beschäftigten (Quelle: regio-pro.eu).

Die hessischen Hochschulen bilden eine Vielzahl von hochqualifizierten Nachwuchskräften aus. Als attraktiver Wirtschaftsraum mit hoher Lebensqualität zieht das Rhein-Main-Gebiet qualifizierte Menschen aus Nachbarregionen und bundesweit an. Im Gespräch wurde von Branchenvertretern in der Vergangenheit häufig auf ein Imageproblem des Kreativstandortes als Standortnachteil hingewiesen. Dies hat sich zuletzt stark geändert. Hessen genießt zunehmend ein positives Image als starker Kreativstandort, der Wirtschaftskraft mit Lebensqualität sowie Internationalität und kultureller Vielfalt vorteilhaft verbindet.

- Frage 6. Plant sie, hessische Hochschulen und Universitäten, die Studiengänge mit Bezug zu Games und Serious Games anbieten oder auf diesem Gebiet forschen, zielgerichtet zu fördern und Kooperationen zu stärken?

Im Rahmen des unbefristeten Forschungsförderprogramms LOEWE können Hochschulen und außeruniversitäre Forschungseinrichtungen in Zusammenarbeit mit Kleinen und Mittleren Unternehmen (KMU) in Hessen 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 bereits vier LOEWE-KMU-Verbundprojekte, an denen die TU 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 Mio. € gefördert. Zusätzlich beteiligten sich die Partner aus der Wirtschaft mit insgesamt rd. 1,17 Mio. € an den Forschungsprojekten (Gesamtausgaben rd. 1,96 Mio. €). Im Mittelpunkt der Forschungs- und Entwicklungsarbeiten standen u.a. 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 7. Wie weit ist die Planung der Messe für Independent Games seitens des Landes bzw. wird sie zu nächst in einem digitalen Format stattfinden?

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 alle Branchenvertreter die Ansicht teilten, dass auch für eine solche Markteinführung die Zeit ungünstig ist. Sobald die Pandemie auch größere Veranstaltungen zuverlässig organisierbar scheinen lässt, 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 Fachreferat im Hessischen Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen hat neben der Gamescom weitere regionale Games-Messen und -Festivals in Augenschein genommen, um die Potentiale einer solchen Veranstaltung einzuschätzen.

Frage 8. Warum beschränkt sie sich bei der Förderung auf Serious Games, statt die Games-Branche auch ganzheitlich zu fördern?

Der grundsätzliche Förderschwerpunkt auf Serious Games wurde im Dialog mit der Branche definiert. Hiermit verbindet sich die Hoffnung, dass sich ein entsprechend profilierter Standort entwickelt. Erwägungsgründe waren dabei unter anderem der durch die TU Darmstadt in Hessen seit längerer Zeit entwickelte Schwerpunkt Serious Games und die spezifischen Wachstumsprognosen für den Sektor sowie die Vorstellung, 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 der Computerspielbranche in andere Wirtschaftszweige zu verbessern.

Die Förderung Hessen Serious Game beschränkt sich nicht auf Serious Games, sie soll 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.

Durch die Förderangebote des Bundes steht für Unterhaltungsspiele mittlerweile ein neues sehr großes Förderangebot zur Verfügung.

Wiesbaden, 12. Mai 2021

Tarek Al-Wazir