

17. Wahlperiode

Schriftliche Anfrage

des Abgeordneten Alexander Morlang (PIRATEN)

vom 01. Dezember 2015 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 02. Dezember 2015) und **Antwort**

Videospielentwicklung in Berlin (I): Allgemeine Daten

Im Namen des Senats von Berlin beantworte ich Ihre Schriftliche Anfrage wie folgt:

1. Welche Umsatzentwicklung, Entwicklung der Mitarbeiterzahlen und Anzahl der gemeldeten Gewerbe hat die Videospielbranche in Berlin (Entwicklungsstudios und Publisher) seit 1990 vorzuweisen? (Falls Daten erst ab einem späteren Zeitpunkt verfügbar sind, bitte ab diesem Zeitpunkt darstellen.)

Zu 1.: Der Bereich Games wird in den Wirtschaftsstatistiken nicht einzeln ausgewiesen, sondern ist im Teilmarkt Software/Games inkludiert. Es können daher keine Entwicklungszahlen genannt werden, die sich allein auf Entwickler und Publisher der Gamesbranche beziehen.

Der Teilmarkt Software/Games ist der wachstumsstärkste Teilmarkt im Cluster IKT, Medien, Kreativwirtschaft:

9,5% Wachstum bei Unternehmen von 2012 zu 2013,
12,2% Wachstum bei Umsatz von 2012 zu 2013,
11,2% Wachstum bei sozialversicherungspflichtigen Angestellten von 2013 zu 2014.

Gemäß einer Studie des Medienboard erwirtschaftet die Gameswirtschaft in der Hauptstadtregion rund 1 Mrd. Euro Umsatz jährlich und umfasst 1.500 Unternehmen mit über 10.000 Beschäftigten (2012/13).

2. Welche Publisher haben ihren Sitz in Berlin?

Zu 2.: Zu Publishern mit Sitz in Berlin gehören u.a. Bigpoint, Aeria Games, Tivola, Wooga, Gamevil and GREE. Für weitere Informationen wird auf die Standortbroschüre „Games Industry“ verwiesen:

www.berlin-partner.de/fileadmin/user_upload/01_chefredaktion/02_pdf/publikationen/Games_Industry_de.pdf

3. Welche Entwicklungsstudios haben ihren Sitz in Berlin?

Zu 3.: Zu Entwicklungsstudios mit Sitz in Berlin gehören u.a. Exozet Games, King, kunst-stoff, Morgan Studios, Softgames, Wooga und Yager Development. Für weitere Informationen siehe o.g. Link.

4. Welche Interessenvertretungen und Branchenverbände der Videospielbranche haben ihren Sitz in Berlin?

Zu 4.: In Berlin sind zentrale Verbände und Institutionen der deutschen Gamesbranche angesiedelt. Dazu gehören u.a. der Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. (GAME), der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), das games.net berlin-brandenburg, die Stiftung Digitale Spielkultur, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). Für weitere Informationen siehe o.g. Link.

5. Welche Vertreter des Einzelhandels mit reiner Fokussierung auf Videospiele haben ihren Unternehmenssitz in Berlin?

Zu 5.: Hierzu liegen dem Senat keine Erkenntnisse und Informationen vor.

6. Welche Strategien und Konzepte hat die Verwaltung oder Berlin Partner in Bezug auf die Videospielbranche in Berlin entwickelt? (Bitte im Originalwortlaut anhängen.)

Zu 6.: Die Berliner Wirtschaftspolitik konzentriert sich seit vielen Jahren auf innovative Wachstumsfelder. Eines davon sind die im Cluster Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT), Medien, Kreativwirtschaft zusammengefassten Branchen, zu denen auch die Videospielbranche zählt. Seit Ende 2014 liegt ein Masterplan für das Cluster IKT, Medien, Kreativwirtschaft vor. Im

Rahmen des Strategiekreises IKT, Medien, Kreativwirtschaft, an denen Vertreterinnen und Vertreter der wichtigsten Netzwerke und Institutionen aus Berlin und Brandenburg teilnehmen, werden die Aktivitäten zugunsten der Unternehmen des Clusters abgestimmt und begleitet.

Das Land Berlin bietet den Unternehmen der Kreativwirtschaft eine Reihe von Förder- und Finanzierungsmöglichkeiten an, die auch von der angesprochenen Videospielebranche genutzt werden können. Das Angebot reicht von der Kreditfinanzierung von Betriebsmitteln und Investitionen über die Förderung von Investitionen sowie die Begleitung von Internationalisierungsvorhaben bis hin zu Projektfinanzierung von großen Forschungs- und Entwicklungsvorhaben. Zu Details der einzelnen Programme wird auf die Internetseite oder die Förderfibel der Investitionsbank Berlin verwiesen. Die Besonderheiten der Teilbranchen der Kreativ- und Medienwirtschaft werden bei der strategischen und konzeptionellen Weiterentwicklung des Förderinstrumentariums berücksichtigt.

Berlin Partner fertigt jedes Jahr Bereichsstrategien an (Zielmärkte, Branchen, Messen). Die Strategie für den Bereich „Medien, Kreativwirtschaft, Dienstleistungswirtschaft“, wozu auch die Videospielebranche zählt, wird Anfang nächsten Jahres erstellt.

7. Steht der Senat, die Verwaltung oder Berlin Partner in Kontakt mit Publishern, Entwicklern oder Interessen- und Branchenverbänden?

- a) Wenn ja, welche Ergebnisse hatte dieser Kontakt bisher?
- b) Wenn nein, warum nicht?

Zu 7.: Ja, es erfolgen Gespräche mit Publishern, Entwicklern, Verbänden und anderen Unternehmen aus der gesamten Wertschöpfungskette der Gamesbranche. Die Gesprächsthemen reichen von Förderbedarfen und Ansiedlungsinteressen bis hin zu Zielmärkten und möglichen gemeinsamen Messen oder Veranstaltungen. Ein Ergebnis dessen ist zum Beispiel die Gründung der Initiative games.net beim media.net berlin-brandenburg sowie die Förderung des Messegemeinschaftsstandes für Berliner Firmen auf der gamescom.

8. Welche allgemeinen Problematiken und/oder berlin-spezifischen Problematiken in der Branche sind dem Senat hinsichtlich der Ansiedlung in Berlin oder dem Unternehmensalltag in Berlin bekannt?

Zu 8.: Dem Senat liegen hierzu keine Erkenntnisse oder Informationen vor.

9. Welchen Anteil hat der Umsatz der Videospielewirtschaft an dem Gesamtumsatz der Medienwirtschaft in Berlin und welchen Anteil hat sie am Gesamtumsatz des Bereichs „Software“?

Zu 9.: Der Bereich Games wird in den Wirtschaftsstatistiken nicht einzeln ausgewiesen. Dem Senat liegen somit keine gesonderten Daten für die entsprechenden Umsatzanteile für die Gamesbranche vor.

10. Wie schätzt der Senat das Umsatz-, Mitarbeiter- und Unternehmenswachstum für die kommenden fünf Jahre in der Berliner Videospielebranche ein?

Zu 10.: Die Umsätze, Beschäftigten- und Unternehmensanzahl sind für den Teilmarkt Software/Games zuletzt jeweils um ca. 10% pro Jahr gestiegen. Der Senat erwartet, dass sich das Wachstum in etwa dieser Größenordnung fortsetzen wird.

11. Welchen Stellwert haben die Unternehmen der Videospielebranche in den entstehenden Technologieparks in Berlin und welche Unternehmen der Branche planen sich dort niederzulassen?

12. Haben sich in den bestehenden Technologieparks und Gründerzentren in Berlin Unternehmen der Videospielebranche niedergelassen?

- a) Wenn ja, welchen Anteil hatte die Verwaltung oder Berlin Partner an der Ansiedlung?
- b) Wenn nein, welche Gründe sind dem Senat dafür bekannt?

Zu 11. und 12.: Die Zukunftsorte und Technologiezentren weisen einen besonderen Bezug zur Kreativ-, Medien- und Digitalwirtschaft auf, darunter Standorte wie der Flughafen Tempelhof, Campus Charlottenburg, Adlershof und Schöneeweide. Hier siedeln sich – auch mit Unterstützung von Berlin Partner für Wirtschaft und Technologie – Unternehmen aus dem Umfeld des o.g. Branchenumfeldes an, weil ein entsprechendes Standortprofil mit passender Infrastruktur vorhanden ist und damit die richtigen Rahmenbedingungen für die Unternehmen schafft. Oder es gibt, wie in Schöneeweide einen wissenschaftlichen Nukleus, hier der Studiengang Game Design an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, mit einem besonderen Schwerpunkt auf Computerspieleentwicklung.

Berlin, den 17. Dezember 2015

In Vertretung

Dr. Hans Reckers

.....
Senatsverwaltung für Wirtschaft,
Technologie und Forschung

(Eingang beim Abgeordnetenhaus am 21. Dez. 2015)