

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 (III): Mobile Games

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

1. Welche Definition legt der Senat dem Begriff „Mobile Game“ zugrunde?

Zu 1.: Der Senat von Berlin orientiert sich an der gängigen Definition, dass es sich bei Mobile Games um Video-/Computerspiele für mobile Endgeräte (Mobiltelefon, Smartphone, Tablet, Handheld u. ä.) handelt.

2. Welchen Anteil am Gesamtumsatz der Berliner Videospielbranche machen die Entwicklung und der Verkauf von Mobile Games aus und welche Umsatzentwicklung gab es in dieser Sparte seit 2011?

3. Wie viele Beschäftigte hat die Sparte der Mobile Games insgesamt?

Zu 2. und 3.: Die Gameswirtschaft in der Hauptstadtregion erwirtschaftet – gemäß einer Studie des Medienboard – rund 1 Mrd. Euro Umsatz jährlich und umfasst 1.500 Unternehmen mit über 10.000 Beschäftigten (2012/13). Der Bereich Mobile Games ist nicht einzeln erhoben und wird auch in den Wirtschaftsstatistiken nicht einzeln ausgewiesen.

4. Welche Preise, Auszeichnungen und sonstige Honorierungen für Mobile Games wurden bisher an Berliner/-innen oder Berliner Entwicklungsstudios verliehen?

Zu 4.: Das Berliner Indie-Games-Entwicklerstudio Golden Tricycle wurde 2014 für sein Spiel CLARC mit dem Deutschen Computerspielpreis, Kategorie Mobile Games, und mit dem Deutschen Entwicklerpreis ausgezeichnet. Die Entwicklerfirma Wooga wurde 2014 für ihr Mobile Game Jelly Splash für den Deutschen Computerspielpreis, Kategorie Mobile Games, nominiert. Zu weiteren Auszeichnungen liegen dem Senat von Berlin keine Erkenntnisse und Informationen vor.

5. Wie schätzt der Senat die Problematik von betrügerischen Zahlungs- und Verkaufsmodellen im Bereich der Mobile Games ein und hat er ggf. Maßnahmen in Hinblick auf eine solche Problematik ergriffen?

Zu 5.: Es liegen keine Zahlen dazu vor, in welchem Umfang Verbraucherinnen und Verbraucher in Berlin Opfer betrügerischer Zahlungs- und Verkaufsmodelle im Zusammenhang mit Mobile Games werden. Gleichwohl ist sich der Senat bewusst, dass mit der zunehmenden Nutzung von Mobile Games durch Verbraucherinnen und Verbraucher auch eine Verstärkung krimineller Aktivitäten in diesem Bereich einhergehen dürfte. Um die Verbraucherinnen und Verbraucher für die Chancen und Risiken zu sensibilisieren, die mit einer zunehmend vernetzten Welt einhergehen, beteiligt sich der Senat an diversen Informationskampagnen, auf die auf den Internetseiten der Senatsverwaltung für Justiz und Verbraucherschutz hingewiesen wird. Auf diese Weise sollen die Medienkompetenzen der Verbraucherinnen und Verbraucher gestärkt und das Potential für Straftaten auch im Bereich Mobile Games verringert werden. Insbesondere ist das von der Senatsverwaltung für Justiz und Verbraucherschutz geförderte Projekt „Digi Pros – Medienkompetenz und Verbraucherschutz – Datenschutzlots/-innen in Schule“ des Türkischen Bundes in Berlin-Brandenburg zu nennen, das Jugendlichen Handlungssicherheit im Internet vermitteln und ihnen u.a. Hinweise für den Abschluss von Online-Verträgen – worunter auch Mobile Games fallen – gibt. Die im Rahmen des Projekts geschulten Jugendlichen sollen anschließend als sogenannte „Datenschutzlots/-innen“ an ihrer Schule ihre Mitschülerinnen und Mitschüler im Zusammenhang mit digitalem Handeln beraten und somit als Multiplikatoren dienen. Das Projekt wurde erstmals 2015 durchgeführt. Eine Erweiterung für 2016 ist beabsichtigt.

6. Gegen wie viele Entwicklerstudios oder Vertriebsfirmen im Bereich Mobile Games musste die Berliner Verwaltung seit 2011 Sanktionen erlassen und welche Sanktionen kamen zur Anwendung?

Zu 6.: „Sanktionen“ gegenüber Entwicklerstudios oder Vertriebsfirmen im Bereich Mobiles Games sind dem Senat nicht bekannt.

7. Gegen wie viele Geschäftsführer/-innen oder Gesellschafter/-innen von Mobile-Games-Entwicklerstudios in Berlin wurde in der Vergangenheit strafrechtlich ermittelt bzw. wie viele wurden wegen Betruges verurteilt und/oder sind dem Senat herausragende Betrugsfälle in der Mobile-Games-Sparte in Berlin bekannt?

Zu 7.: Es erfolgt weder bei den Strafverfolgungsbehörden noch bei den Gerichten eine gesonderte statistische Erfassung entsprechender Verfahren, so dass keine Angaben zur Zahl der Ermittlungs- und Strafverfahren gegen Geschäftsführerinnen und Geschäftsführer von Mobile-Games-Entwicklerstudios in Berlin gemacht werden können.

8. Wie geht der Senat mit der Problematik des Suchtpotentials von Mobile Games insbesondere auch in Hinblick auf Verschuldung von Spieler/-innen um?

Zu 8.: Der Senat hält gezielte Angebote der Suchtprävention bzw. Suchthilfe für Nutzer und Nutzerinnen von Internet- und Computerspielen vor. Die Thematik potentieller Suchtgefahren in Verbindung mit Mobile Games ist darin inbegriffen. Das Projekt Lost in Space des Caritasverbandes für das Erzbistum Berlin e.V. ist Teil des Berliner Suchthilfesystems und richtet sich als gesamtstädtisches Angebot mit spezifischer Fachkompetenz an die genannte Zielgruppe (www.computersucht-berlin.de). Die Hilfesuchenden können vor Ort u.a. eine Kurzberatung zur Schuldenregulierung in Anspruch nehmen. Bei Bedarf wird an Schuldnerberatungsstellen als komplementäres Hilfeangebot weitervermittelt. In der Beratungspraxis hat sich jedoch gezeigt, dass bei dem Klientel in Verbindung mit Mobile Games bislang nur in Einzelfällen eine relevante Schuldenproblematik besteht. Glücksspielerinnen und Glücksspieler mit problematischem bzw. pathologischem Spielverhalten, die im Zusammenhang mit Online-Glücksspielen (vgl. dazu Mobile Gambling) verschuldet sind, werden im Projekt Café Beispiellos/Caritasverband am gleichen Standort von Fachkräften beraten (www.cafe-beispiellos.de).

Neben den professionellen Hilfemaßnahmen gibt es Projekte der Suchtprävention zur Information und Aufklärung, die das Suchtpotenzial von Medien und mögliche Auswirkungen der exzessiven Nutzung thematisieren mit dem Ziel, die Risikokompetenz zu fördern (insbesondere „Net-Piloten“ und „Digital-Voll normal?!“ des Caritasverbandes sowie „Update“ und „Gamer Over“ der Fachstelle für Suchtprävention).

9. Wie bewertet der Senat die Entwicklung von Mobile Games vor dem Hintergrund der kulturellen Varietät von Videospiele?

Zu 9.: Der Senat begrüßt es natürlich, wenn am Medienstandort Berlin-Brandenburg Mobile Games entwickelt werden und sich am Markt durchsetzen können. Mobile Games haben wirtschaftlich und kulturell in der Gamesbranche eine große Bedeutung. Deshalb erstrecken sich die Fördermaßnahmen auch auf diesen Bereich. Dabei kommen Förderungen der Medienboard Berlin-Brandenburg insbesondere den kleinen und mittleren Unternehmen zugute.

Berlin, den 17. Dezember 2015

In Vertretung

Dr. Hans Reckers

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

(Eingang beim Abgeordnetenhaus am 21. Dez. 2015)