



HESSISCHER LANDTAG

14. 03. 2018

Kleine Anfrage

des Abg. Eckert (SPD) vom 30.01.2018

betreffend Förderung der Gamesbranche

und

Antwort

des Ministers für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung

Vorbemerkung des Fragestellers:

Die Kreativ- und Kulturwirtschaft ist essentiell für die Innovationskraft und Wettbewerbsfähigkeit der hessischen Wirtschaft. Größter Wachstumstreiber des Wirtschaftszweigs ist die Software- und Gamesindustrie mit einem Umsatz von 3,5 Mrd. € und über 9.000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigten in Hessen. Dabei liegt Deutschland auf Platz vier der wichtigsten Absatzmärkte. Rund 3,3 Mrd. € geben die Deutschen jedes Jahr für digitale Spiele aus, jedoch entfallen nur 6,4 % des Umsatzes auf deutsche Entwickler. Internationale Konzerne sind die größten Profiteure. Grund sind häufig die politischen Rahmenbedingungen.

Diese Vorbemerkung des Fragestellers vorangestellt, beantworte ich die Kleine Anfrage wie folgt:

Frage 1. Inwiefern und in welcher Höhe wird es im Haushaltsjahr 2018 eine Veränderung der Förderinstrumente und der jeweils zur Verfügung stehenden Fördersumme, die unmittelbar oder mittelbar die Software- und Gamesbranche unterstützen, geben?

Im Haushalt 2018 sind zusätzliche Mittel in Höhe von 200.000 € im Förderprodukt 34 des Einzelplans 7 eingeplant, die zur Förderung der Computerspielbranche vorgesehen sind. Veränderungen in den mittelbar die Computerspielbranche unterstützenden Förderungen sind abhängig von der tatsächlichen Antragstellung aus der Branche.

Für die praktische Umsetzung der Computerspielförderung wird ein neues Förderinstrument in den bestehenden Förderrichtlinien eingerichtet werden. Das Hessische Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Landesentwicklung (HMWEVL) steht im Dialog mit der Computerspielbranche, um diesen Fördermechanismus den Branchenbedürfnissen entsprechend zu gestalten.

Frage 2. Plant die Landesregierung die Förderung auf sog. "Serious Games" zu beschränken? Wenn ja, mit welcher Begründung?

Der Schwerpunkt der Förderung soll auf "Serious Games" liegen, eine explizite Beschränkung ist nicht vorgesehen. "Serious Games" sind solche Spiele, die neben der reinen Unterhaltung mindestens einen weiteren Zweck verfolgen. Das sind namentlich Trainings- oder Lerneffekte, die spielerisch verfolgt werden. "Serious Games" sind zum einen eine spannende Herausforderung in der Spieleproduktion und zum anderen ein vielversprechender Markt, der noch nicht so entwickelt ist, wie der reine Entertainmentmarkt. Zugleich ist die Marktfinanzierung für "Serious Games" derzeit noch schwieriger als im reinen Entertainmentbereich. Mit einem Schwerpunkt auf der Förderung von "Serious Games" soll erreicht werden, dass die hiesige Computerspielbranche sich vermehrt mit der Produktion von "Serious Games" beschäftigt und eine Stärke in diesem Teilbereich der Computerspielbranche entwickelt. Das HMWEVL steht im Dialog mit der Computerspielbranche, um die Förderung von Branchenbedürfnissen entsprechend zu gestalten.

- Frage 3. In einer Antwort auf eine mündliche Frage (19/4585 Frage 738) sprach der hessische Wirtschaftsminister Tarek Al-Wazir davon, die Förderung der Software- und Gamesbranche zu prüfen und wenn nicht zusätzliche Mittel hierfür zur Verfügung gestellt werden können, die Förderung in anderen Bereichen zu reduzieren. Wird die Förderung in anderen Bereichen der Kultur- und Kreativwirtschaft nun reduziert?
Und wenn ja, in welchen Bereichen?

Die Förderung in anderen Bereichen der Kultur- und Kreativwirtschaft wird nicht reduziert. Die Mittel für die Computerspielförderung wurden zusätzlich in das Förderprodukt 34 aufgenommen. Tatsächlich wurden die Fördermittel des Förderprodukts 34 zugunsten der Kultur- und Kreativwirtschaft in den vergangenen Jahren kontinuierlich von 150.000 € im Jahr 2015 auf 400.000 € im Jahr 2017 und nun durch Einstellung der zusätzlichen Mittel für die geplante Computerspielförderung auf 600.000 € im Jahr 2018 erhöht.

- Frage 4. Wie bewertet die Landesregierung die im vergangenen Jahr veröffentlichten Ergebnisse der Studie "Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland" der Hamburg Media School?
Welche Auswirkungen hat die Studie auf die Entwicklung passgenauer wirtschaftspolitischer Maßnahmen für das Land Hessen?

Die Branchenstudie Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland hat erstmals einen wissenschaftlich fundierten Überblick der Computerspielbranche in Deutschland unabhängig von der Softwarebranche geliefert. In den bisherigen Erhebungen zur Kultur- und Kreativwirtschaft wurden diese Bereiche nach ihrer Wirtschaftszweig-Gruppierung gemeinsam als ein Teilmarkt erfasst.

Diese isolierte Betrachtung der Computerspielbranche durch die Branchenstudie hat für Hessen ergeben, dass hier ein Schwerpunkt der Computerspielbranche in Deutschland liegt. Die hiesige Branche ist zugleich stark von ausländischen Konzernen geprägt. In Hessen werden von der Computerspielbranche die Standortfaktoren technische Infrastruktur und Lebensqualität als gut bewertet. Auch steht der Branche in Hessen verhältnismäßig viel und gut qualifiziertes Personal zur Verfügung, was die Qualität und Vielfalt der hiesigen Hochschulen reflektiert.

Bemerkenswert ist, dass das Vorhandensein der Computerspielförderung von der Branche dort als Standortfaktor hervorgehoben wird, wo solche Förderangebote auch existieren. Insbesondere gibt es dort auch viele einheimische Produzenten, wo es nennenswerte Computerspielförderung gab. Dementsprechend zielt die geplante hessische Computerspielförderung darauf ab, konzernunabhängige einheimische Computerspielproduzenten mit eigenen Produktionen zu fördern, um so den Anteil der Produzenten an der hessischen Computerspielbranche zu stärken und zugleich einen weiteren positiven Standortfaktor zu schaffen.

- Frage 5. Wurde das spezifische Ziel des Landes Hessen, eine Weiterentwicklung der Wirtschaftszweigsystematik, im Rahmen der Beteiligung an der Studie, wie aus der Antwort der Landesregierung auf die Kleine Anfrage (Frage 5 19/3785) hervorgeht, erfüllt?
Welche Konsequenzen ergeben sich daraus?

Die Studie beschreibt zwei Ansätze zur separaten begrifflichen Erfassung der Computerspielbranche in der Wirtschaftszweig- (WZ-) Systematik. So könnte, eine spezifizierte Begrifflichkeit auf der Ebene der ersten vier Stellen der WZ-Klassifikation über die zuständige Expert Group on International Statistics Classification der Vereinten Nationen (UN Department of Economic and Social Affairs - Statistic Division) erreicht werden. Die Studie weist jedoch darauf hin, dass dieser Weg langwierig sei, zumal "die Überlegungen zur besseren Abbildung der Kulturindustrien in den amtlichen Statistiken der Welt noch nicht so fortgeschritten zu sein scheinen."

Als Alternative schlägt die Studie vor, "sich auf die fünfte und damit nicht international vereinheitlichte WZ-Stelle zu konzentrieren und dabei auch die Beschreibung dieser Unterklasse so konkret zu fassen, dass sie den fehlenden Bereich abdeckt."

Sicherzustellen ist, dass die jedenfalls in deutschen Ländern anerkannte Definition der Kreativwirtschaft nur einheitlich fortentwickelt wird, da die Vergleichbarkeit der auf dieser Grundlage ermittelten Werte von enormer Praktikabilität ist. Daher wird auf Grundlage der Branchenstudie der Dialog unter den Bundesländern fortgeführt werden.

- Frage 6. Inwiefern plant die Landesregierung die Sichtbarmachung der hessischen Gamesbranche insbesondere auf Veranstaltungen und Messen zu fördern?

Die Aktivitäten der hessischen Computerspielbranche, insbesondere eigene Fachveranstaltungen und der Auftritt bei der Leitmesse Gamescom, werden vom Land Hessen gefördert. Die verschiedenen Engagements des Landes sollen bei entsprechendem Bedarf aus der Branche fortgeführt und ausgebaut werden. Das HMWEVL steht dementsprechend im Dialog mit den Vertretern der Computerspielbranche.

Folgende Veranstaltungen und Messen werden gefördert:

- Die FRA VR - Frankfurt Virtual Reality Conference ist eine internationale Konferenz zum Thema Virtual Reality (VR) und fokussiert auf die Nutzung dieser Technologie im Bereich Computerspiele. FRA VR ist eine Veranstaltung von GameArea Frankfurt/RheinMain, einer Initiative aus der hessischen Computerspielbranche. FRA VR fand im Jahr 2017 anlässlich der "B3 Biennale des bewegten Bildes" in Frankfurt am Main statt und wird als Maßnahme zur Förderung von Einrichtungen der Kreativwirtschaft auf Grundlage der Richtlinie des Landes Hessen zur Gründungs- und Mittelstandsförderung aus Mitteln des Förderprodukts 34 unterstützt.
- Die German DevDays (GDD) in Frankfurt am Main wurden im Jahre 2017 erstmals als Maßnahme zur Förderung von Einrichtungen der Kreativwirtschaft auf Grundlage der Richtlinie des Landes Hessen zur Gründungs- und Mittelstandsförderung aus Mitteln des Förderprodukts 34 unterstützt. Die Veranstaltung ist die einzige deutschsprachige Konferenz für Computerspieleentwickler.
- Bei der Veranstaltungsreihe "Kreativer Sonnengruß" des HMWEVL in Kooperation mit der Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien wird der Nutzen kreativer Leistungen in anderen Wirtschaftsbereichen demonstriert. Regelmäßig werden dabei auch Anwendungen aus dem Bereich Computerspiel/Gamification/Virtual Reality dargestellt.
- Die Geschäftsstelle Kreativwirtschaft bei der HA Hessen Agentur hat im Auftrag des HMWEVL dezidiert Veranstaltungen in Kooperation mit der und für die Computerspielbranche angeboten. Beim 1. Kreativwirtschaftstag wurde ein mehrstündiger Programmteil in Partnerschaft mit der FRA VR/GameArea erstellt, dessen inhaltlicher Fokus auf Virtual Reality lag. Diese Kooperation wird beim 2. Kreativwirtschaftstag im Jahr 2018 fortgeführt. Beim Messestand im Bereich ARTS+ der Frankfurter Buchmesse wurde mit diversen Anbietern aus dem Bereich Digital Arts/Computerspiele ein mehrtägiges Programm aus dem Themenspektrum Virtual Reality/Augmented Reality (digitale Anwendungen, die in der Regel mit Hilfe spezieller Brillen die visuelle Wahrnehmung künstlich generierter Erweiterungen der realen Welt ermöglichen) vorgestellt.
- Die Geschäftsstelle Digitales Hessen kofinanziert den Gemeinschaftsstand der hessischen Computerspielbranche bei der Leitmesse Gamescom in Köln, der von der Vereinigung GameArea Frankfurt/RheinMain im Verbund der Organisation GAMES Germany organisiert wird.
- Die Geschäftsstelle Digitales Hessen unterstützt die GameDays der TU-Darmstadt, Hessisches Telemedia Technologie-Center htcc e.V. Die GameDays widmen sich dem Thema Serious Games sowie Technologien, Konzepten und Methoden zur Erstellung, Steuerung und Evaluation von "Serious Games" innerhalb eines breiten Anwendungsspektrums, z.B. Bildung, Training und Simulation, Sport und Gesundheit oder Kultur und Tourismus. Die GameDays sind gegliedert in einen Konferenzteil und einen Publikumsteil.
- Die Geschäftsstelle Digitales Hessen unterstützt weitere Aktivitäten der Computerspielbranche und engagiert sich seit Jahren bei der Veranstaltungsreihe GAMEplaces der Wirtschaftsförderung Frankfurt.

Die Geschäftsstelle Digitales Hessen unterstützt zudem die TU Darmstadt beim Standardisierungsvorhaben zur Beschreibung von "Serious Games" in einem Metadatenformat "SG-MDF". Dieses Format soll bis Mitte des Jahres als DIN SPEC 91380 veröffentlicht werden. Auch wird die TU Darmstadt dabei unterstützt, eine online Database für "Serious Games" zu erstellen.

Frage 7. Wie unterstützt die Landesregierung die hessischen Unternehmen auf der diesjährigen Gamescom?

Die GameArea Frankfurt/RheinMain organisiert den Gemeinschaftsstand als Angebot für hessische Computerspielunternehmen. Die Geschäftsstelle Digitales Hessen ist als Sponsor Hauptfinanzier dieses Standes.

Wiesbaden, 28. Februar 2018

Tarek Al-Wazir