

Antrag

des Abg. Ruben Rupp u. a. AfD

und

Stellungnahme

des Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus

Förderung der elektronischen Spieleindustrie in Baden-Württemberg

Antrag

Der Landtag wolle beschließen,
die Landesregierung zu ersuchen
zu berichten,

1. wie hoch der Marktanteil (Umsatzerlöse) der elektronischen Spieleindustrie an der Unterhaltungselektronik-Branche in Baden-Württemberg ist und wie sich dieser Anteil seit dem Jahr 2016 entwickelt hat;
2. wie sich die Anzahl der auf die elektronische Spieleindustrie in Baden-Württemberg entfallenden Arbeitsplätze, die aktuell von der Landesregierung mit rund 1 500 angegeben wird, seit dem Jahr 2016 entwickelt hat und welche Prognosen hier für die Entwicklung in den kommenden Jahren möglich sind;
3. ob es nach Kenntnis der Landesregierung neben der Region Stuttgart als einem führenden Standort für „Animation Media“ und „Visual Effects“ in weiteren Regionen Baden-Württembergs eine Konzentration von Entwicklerstudios gibt und mit welchen wirtschaftlichen Trends hier für die kommenden Jahre zu rechnen ist;
4. ob im Rahmen einer Förderung der elektronischen Spieleindustrie eine Abstimmung auf Bund-Länder-Ebene stattfindet oder in Zukunft vorgesehen ist und welche Planungen die Landesregierung in diesem Zusammenhang verfolgt;
5. in welchem Umfang nach den Förderrichtlinien „Games BW“ der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG) seit dem Jahr 2020 Projekte der elektronischen Spieleindustrie auf Landesebene gefördert worden sind und in Höhe welcher Förderbeträge es hier Zu- oder Absagen gegeben hat.

25.5.2022

Rupp, Baron, Wollé, Klauf, Lindenschmid AfD

Eingegangen: 25.5.2022/Ausgegeben: 27.6.2022

*Drucksachen und Plenarprotokolle sind im Internet
abrufbar unter: www.landtag-bw.de/Dokumente*

Der Landtag druckt auf Recyclingpapier, ausgezeichnet mit dem Umweltzeichen „Der Blaue Engel“.

Begründung

In der elektronischen Spieleindustrie sind seit Jahren erhebliche Umsatzsteigerungen zu verzeichnen. Im Jahr 2020 wurden mit dem Verkauf von Video- und Computerspielen einschließlich Hardware nach Brancheninformationen bundesweit Umsatzerlöse von rund 8,5 Milliarden Euro erzielt. Von dieser globalen Marktentwicklung profitieren deutsche Software-Entwicklungsstudios bisher nur unterdurchschnittlich, wie sich durch eine aktuelle Antwort der Landesregierung erneut bestätigt hat (Antwort zur Kleinen Anfrage Drucksache 17/1760 vom 23. Februar 2022).

Neben dem großen Mehrwert an Unterhaltung ist die elektronische Spieleindustrie eine der zentralen Antriebskräfte für technischen Fortschritt, leistungsfähigere Komponenten und Geräte im Bereich der Informationstechnologie. Von den wachsenden grafischen Möglichkeiten und Anforderungen profitiert die IT-Hightech-Branche darüber hinaus auch im Bereich der virtuellen Realität. Neben Unterhaltungsspielen erfahren sog. Serious Games, bei denen zu Fortbildungszwecken Lerninhalte mit Spielkomponenten verbunden werden, eine wachsende Verbreitung.

Eine branchenspezifische Förderung für die elektronische Spieleindustrie in den Bereichen Softwareentwicklung und -vermarktung (Virtual Reality, Augmented Reality, Gaming, Cloud Technology und Cloud Gaming) ist daher auch auf Landesebene sinnvoll und notwendig, damit ortsansässige Unternehmen von der Wachstumsentwicklung dieser Branche dauerhaft profitieren können.

Stellungnahme

Mit Schreiben vom 20. Juni 2022 Nr. D87977/2022 nimmt das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus im Einvernehmen mit dem Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst zu dem Antrag wie folgt Stellung:

1. wie hoch der Marktanteil (Umsatzerlöse) der elektronischen Spieleindustrie an der Unterhaltungselektronik-Branche in Baden-Württemberg ist und wie sich dieser Anteil seit dem Jahr 2016 entwickelt hat;

Zu 1.:

Der Markt für elektronische Spiele ist dem Teilmarkt Software/Games zuzurechnen, dessen Umsatz in Baden-Württemberg im Jahr 2020 insgesamt rund 12 Milliarden Euro betrug. 68 Millionen Euro davon wurden durch das Verlegen von Computerspielen erzielt. 2015 waren es lediglich 53,2 Millionen Euro. Im Zeitraum von 2015 bis 2019 wuchs der Software-/Games-Markt pro Jahr durchschnittlich rund 8 Prozent, bei Computerspielen waren es gut 3 Prozent.

2. wie sich die Anzahl der auf die elektronische Spieleindustrie in Baden-Württemberg entfallenden Arbeitsplätze, die aktuell von der Landesregierung mit rund 1 500 angegeben wird, seit dem Jahr 2016 entwickelt hat und welche Prognosen hier für die Entwicklung in den kommenden Jahren möglich sind;

Zu 2.:

Der Software-/Games-Markt ist mit insgesamt 89 781 Beschäftigten (Landesagentur für Arbeit, Stichtag 30. Juni 2021) der größte Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg. Die Anzahl der Beschäftigten steigt stetig (von 7,7 Prozent in 2017 bis 4,4 Prozent in 2021). Getrennte Zahlen für den Games-Bereich werden von der Landesagentur für Arbeit für Baden-Württemberg nicht veröffentlicht. Da im Vergleich zu anderen Teilmärkten Software und Games von der Pandemie nur geringfügig betroffen waren, und teilweise sogar profitieren konnten, ist für die kommenden Jahre weiterhin ein deutliches Wachstum zu erwarten.

3. ob es nach Kenntnis der Landesregierung neben der Region Stuttgart als einem führenden Standort für „Animation Media“ und „Visual Effects“ in weiteren Regionen Baden-Württembergs eine Konzentration von Entwicklerstudios gibt und mit welchen wirtschaftlichen Trends hier für die kommenden Jahre zu rechnen ist;

Zu 3.:

Eine gesonderte Untersuchung auf Basis der Daten des game-Verbandes der deutschen Games-Branche e. V. zeigt die regionalen Cluser des Games-Marktes in Baden-Württemberg: „gamesmap.de“ wies für September 2021 insgesamt 123 aktive Unternehmen und Institutionen aus, davon 24 in der Landeshauptstadt Stuttgart und 21 in Karlsruhe. Die besondere Rolle der Region Stuttgart im Bereich Animation und visuelle Effekte zeigt sich unter anderem daran, dass in den letzten Jahren zahlreiche Games-Studios Mitglied im „Animation Media Cluster Region Stuttgart“ (AMCRS) geworden sind.

Neben der Region Stuttgart/Ludwigsburg gibt es im Raum Karlsruhe eine Konzentration von Entwicklerstudios und Firmen der elektronischen Spieleindustrie. Aber auch Südbaden mit dem international renommierten Entwicklerstudio „Black Forest Games“ in Offenburg ist als wichtiger Standort zu nennen. Insbesondere im Umfeld der Hochschulen mit Games-Studiengängen wie Heidelberg oder Offenburg ist in den kommenden Jahren mit weiteren Gründungen zu rechnen. Die Landesregierung geht davon aus, dass sich die gesamte baden-württembergische Branche angesichts des Markttrends Games weiter positiv entwickeln wird.

4. ob im Rahmen einer Förderung der elektronischen Spieleindustrie eine Abstimmung auf Bund-Länder-Ebene stattfindet oder in Zukunft vorgesehen ist und welche Planungen die Landesregierung in diesem Zusammenhang verfolgt;

Zu 4.:

Die Bundesförderung ist insbesondere wegen ihrer hohen finanziellen Ausstattung von großer Bedeutung für die hiesige Online-Spieleindustrie. Da teilweise eine Kofinanzierung der Bundesmittel erforderlich ist, findet ein regelmäßiger bundesweiter Austausch der Länder untereinander und mit dem Bund statt. Die Abstimmung erfolgt vor allem über den Länderarbeitskreis Kreativwirtschaft, an dem das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus teilnimmt, und die AG Games der Länderkoordinierung Film, bei der das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst vertreten ist. Dort ist regelmäßig auch das für die Games-Förderung zuständige Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz vertreten.

5. in welchem Umfang nach den Förderrichtlinien „Games BW“ der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg (MFG) seit dem Jahr 2020 Projekte der elektronischen Spieleindustrie auf Landesebene gefördert worden sind und in Höhe welcher Förderbeträge es hier Zu- oder Absagen gegeben hat.

Zu 5.:

Der Landesregierung ist die Förderung der Spieleindustrie ein wichtiges Anliegen. Das jährliche Fördervolumen, das der Medien- und Filmgesellschaft (MFG) zur Verfügung steht, wurde im Jahr 2021 von 600 000 Euro auf 900 000 Euro erhöht. Die jährlichen Fördermittel wurden bislang jeweils vollständig vergeben. In der Regel werden jährlich zwischen 15 und 20 Projekte gefördert. Nicht alle Anträge können von der zuständigen Jury der MFG mit einer Förderung bedacht werden. Grund sind unter anderem strenge Vorgaben hinsichtlich der pädagogischen Geeignetheit der Spiele. Der Gesamtbetrag der nichtgewährten Förderungen lag im Jahr 2020 bei rund 1,3 Millionen Euro, im Jahr 2021 bei rund 588 000 Euro sowie im Jahr 2022 bei bislang 214 000 Euro (Stand 1. Juni 2022).

Dr. Hoffmeister-Kraut

Ministerin für Wirtschaft,
Arbeit und Tourismus