

Antrag

des Abg. Daniel Karrais u. a. FDP/DVP

und

Stellungnahme

des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst

Potenzial der Gamesbranche in Baden-Württemberg

Antrag

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

1. wie viele Unternehmen aus der Gamesbranche in Baden-Württemberg mit wie vielen Beschäftigten sowie wie viel Umsatz tätig sind (bitte auch nach ihrer Kenntnis im bundesweiten Vergleich);
2. wie sich die Zahl der Unternehmen aus der Gamesbranche sowie die Zahl der Beschäftigten in der Gamesbranche in Baden-Württemberg seit 2019 entwickelt hat (bitte differenziert nach Jahren sowie nach ihrer Kenntnis im bundesweiten Vergleich);
3. wie sie die Relevanz der Gamesbranche für den Wirtschaftsstandort Baden-Württemberg bewertet;
4. inwiefern ihrer Ansicht nach das Potenzial besteht, Baden-Württemberg zum Leitmarkt für Games in Europa zu machen;
5. wie sie die Relevanz von E-Sports für die Sportlandschaft sowie den Wirtschaftsstandort in Baden-Württemberg bewertet;
6. wie sie die Potenziale der Gamesbranche für die Rekrutierung von Fachkräften in einschlägigen Disziplinen einschätzt;
7. wie sie die Branche bei der Ansiedlung von Fachkräften aus Drittstaaten unterstützt;
8. inwiefern sie Maßnahmen vorsieht bzw. bereits umsetzt, um die Gamesbranche in Baden-Württemberg zu unterstützen (bitte mit konkreter Darstellung der jeweiligen Maßnahme, der Zielgruppe sowie der hierfür eingesetzten Landesmittel);

9. welche Förderungen es für die Entwicklung von Games und anverwandten Softwareprodukten gibt (bitte mit konkreter Darstellung der jeweiligen Förderung, der Zielgruppe, der Voraussetzungen etc.);
10. inwiefern ihr Wünsche der Branche bekannt sind, die Gamesförderung zu erhöhen und inwiefern sie darin einen Mehrwert für die Branche bzw. das Land sieht;
11. wie sie die Stellung Baden-Württembergs im Vergleich zu anderen Bundesländern und im europäischen Vergleich im Bereich der Gamesbranche sieht;
12. welche Bildungseinrichtungen in Baden-Württemberg Games-Studiengänge mit wie viel Studierenden anbieten (bitte auch nach ihrer Kenntnis im bundesweiten Vergleich);
13. inwiefern sie Forschung und Lehre im Bereich Games konkret unterstützt;
14. wie sie die Relevanz von Forschung und Lehre im Bereich Games bewertet.

17.11.2023

Karrais, Weinmann, Brauer, Dr. Jung, Dr. Rülke, Haag, Dr. Schweickert, Bonath, Scheerer, Fink-Trauschel, Heitlinger, Hoher FDP/DVP

Begründung

Seit 2020 stieg die Zahl der Games-Unternehmen in Deutschland um 46 Prozent auf 908 Unternehmen. Mittlerweile hat die Gamesbranche in Deutschland rund 12 000 Beschäftigte, ein Fünftel mehr als 2020. Im ersten Halbjahr 2023 hat der Umsatz mit Online-Diensten, Games und Hardware rund 4,7 Milliarden Euro betragen und damit vier Prozent mehr als im Vorjahreszeitraum.

Der Antrag soll in Erfahrung bringen, wie die Landesregierung das Potenzial der Games-Branche in Baden-Württemberg bewertet und was sie ggf. unternimmt, um dieses zu heben. Zudem möchten die Antragsteller wissen, welche gezielten Maßnahmen zur Unterstützung bei der Spieleentwicklung, für die Vernetzung, für Gründungen in der Games-Branche, für Hubs und zur Fachkräftegewinnung durch das Land ergriffen werden.

Stellungnahme

Mit Schreiben vom 13. Dezember 2023 Nr. MWK54-0141.5-45/6/3 nimmt das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst im Einvernehmen mit dem Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus zu dem Antrag wie folgt Stellung:

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

- 1. wie viele Unternehmen aus der Gamesbranche in Baden-Württemberg mit wie vielen Beschäftigten sowie wie viel Umsatz tätig sind (bitte auch nach ihrer Kenntnis im bundesweiten Vergleich);*

Nach Angaben der Standortstudie 2023 Kultur- und Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg von Goldmedia zählte die gesamte Software-/Games-Industrie im Jahr 2021 insgesamt 5 514 Unternehmen mit einem Umsatz von 13,517 Mio. Euro.

Für den Kernmarkt, das heißt Entwickler und Publisher in den Bereichen AR/VR, Games und Serious Games, hat der Bundesverband game folgende Daten erhoben:

Im Jahr 2023 sind 97 Publisher und Entwickler in Baden-Württemberg angesiedelt, die insgesamt 893 Mitarbeitende beschäftigen. Die Unternehmen sind auf das ganze Land verteilt und finden sich sowohl in den größeren als auch kleineren Städten. Schwerpunkte bestehen in den Regionen Karlsruhe und Stuttgart/Ludwigsburg.

Im Bundesgebiet zählt die Gamesbranche im Kernmarkt aktuell 908 Unternehmen mit insgesamt 11 992 Beschäftigten. Umsatzzahlen für 2023 sind noch nicht bekannt. Nach Auskunft des Bundesverbandes game lagen die Verbraucherausgaben im Jahr 2022 bei 9,873 Mrd. Euro.

2. wie sich die Zahl der Unternehmen aus der Gamesbranche sowie die Zahl der Beschäftigten in der Gamesbranche in Baden-Württemberg seit 2019 entwickelt hat (bitte differenziert nach Jahren sowie nach ihrer Kenntnis im bundesweiten Vergleich);

Die in der Tabelle dargestellten Angaben beziehen sich auf den Kernmarkt und entstammen den Erhebungen des Bundesverbandes game. Die Zahlen aus dem Jahr 2019 beziehen sich ausschließlich auf die Mitgliedsunternehmen des Bundesverbandes; die Zahlen aus den Folgejahren schließen auch solche Unternehmen ein, die nicht als Mitglieder gelistet sind.

Angaben zur Umsatzentwicklung finden sich zwar in der o. g. Standortstudie von Goldmedia, beziehen sich aber auf die gesamte Software-/Games-Industrie und werden daher nicht aufgeführt.

Vergleiche zu anderen Bundesländern finden sich in der Antwort zu Frage 4.

Baden-Württemberg	2019	2020	2021	2022	2023
Unternehmen	63	61	69	86	97
Beschäftigte	824	775	743	795	893
Umsatz (in Mio. €)	k. A.	k. A.	k. A.	k. A.	k. A.

Bundesgebiet	2019	2020	2021	2022	2023
Unternehmen	614	622	749	786	908
Beschäftigte	11 014	10 071	10 906	11 242	11 992
Umsatz (in Mrd. €)	6,228	8,325	9,765	9,873	k. A.

3. wie sie die Relevanz der Gamesbranche für den Wirtschaftsstandort Baden-Württemberg bewertet;

Baden-Württemberg zählt zu den wirtschafts- und industriestärksten Standorten Deutschlands, gilt europaweit als hochinnovativ und ist Heimat einer starken Digital-, Kreativ- und Medienwirtschaft. Das Land möchte zur „Leitregion des digitalen Wandels“ werden und die regionale Games-Branche kann mit ihren innovativen digitalen und technologischen Entwicklungen einen wesentlichen Beitrag dazu leisten, den Weg dorthin zu ebnen.

Technologien aus dem Bereich der Games-Entwicklungen finden bereits heute weit über den digitalen Unterhaltungssektor hinaus in allen wirtschaftlichen Sektoren Anwendung, von der Automobilindustrie über den Maschinenbau bis hin zur Medizintechnik. Für ein Technologieland wie Baden-Württemberg stellen Games-Technologien eine wichtige Basis zur Nutzung vorhandener technologischer Möglichkeiten sowie für die Entwicklung neuer, kreativer Geschäftsmodelle dar.

Ferner wird auf die Antworten zu den Landtagsdrucksachen 17/1760 sowie 16/5589 verwiesen.

4. inwiefern ihrer Ansicht nach das Potenzial besteht, Baden-Württemberg zum Leitmarkt für Games in Europa zu machen;

Nach Auskunft des Jahresreports 2023 des Bundesverbandes game stieg der Umsatz mit Games, Gaming-Hardware und Gaming-Online-Services im Jahr 2022 auf insgesamt 9,873 Mrd. Euro. Damit ist der deutsche Games-Markt weiterhin der umsatzstärkste in Europa sowie weltweit auf Platz 5. Insgesamt sei die Anzahl der Games-Unternehmen in den vergangenen drei Jahren um 46 Prozent gewachsen, die der Beschäftigten um 19 Prozent.

Die bundesweite Entwicklung lässt sich auch in Baden-Württemberg beobachten. Nach Angaben der Standortstudie 2023 Kultur- und Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg verzeichnete die gesamte Software- und Games-Industrie zwischen 2016 und 2021 ein erhebliches Wachstum von rund 45 Prozent. Bezogen auf die Anzahl der Unternehmen und die Höhe der Umsätze liegt Baden-Württemberg aktuell im oberen Mittelfeld. Nach Angaben des Bundesverbandes game aus dem Jahr 2020 verteilt sich ein Großteil der Games-Unternehmen auf Nordrhein-Westfalen und Bayern sowie Hamburg und Berlin. Bezogen auf den Umsatz sind die Regionen Hamburg, Nordrhein-Westfalen und Hessen führend.

Die Landesregierung versteht die Gamesbranche als zukunftsrelevante, kulturell und wirtschaftlich bedeutsame Branche in und für den Standort Baden-Württemberg. Besonderes Potenzial sieht sie im Bereich Serious Games und der Anwendung von Gaming-Methoden in anderen Branchen. Nicht zuletzt ist die Gamesbranche Innovationstreiber bei neuen Technologien wie Augmented Reality, Virtual Reality und Künstliche Intelligenz.

Vorbild bei der Förderung interdisziplinärer Ansätze ist der GamesHub Heidelberg, den die Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH (MFG) im Jahr 2021 gemeinsam mit einem starken Partnernetzwerk eingerichtet hat. Der GamesHub versteht sich als Kompetenzzentrum und Inkubator für die Entwicklung von Games-Anwendungen zum präventiven, therapeutischen und schulischen Einsatz in der Gesundheitsbranche. Er wird mit jährlich 130 Tsd. Euro aus Mitteln des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst gefördert.

5. wie sie die Relevanz von E-Sports für die Sportlandschaft sowie den Wirtschaftsstandort in Baden-Württemberg bewertet;

Konkrete Erhebungen zur Anzahl der Unternehmen im Bereich E-Sport liegen nicht vor, allerdings handelt es sich um einen stark expandierenden Bereich.

Zur Bedeutung von E-Sports für den Wirtschaftsstandort Baden-Württemberg liegen der Landesregierung keine verlässlichen Daten vor. In Baden-Württemberg werden bislang keine international relevanten E-Sport-Turniere ausgetragen, auch sind im Land bislang keine international erfolgreichen Teams beheimatet. An den Hauptstandorten der Gamesbranche in Baden-Württemberg (Stuttgart und Karlsruhe) gibt es nach Aussage des Verbandes jedoch erste Ansätze, E-Sport-Events durchzuführen (u. a. in Kooperation mit dem VfB Stuttgart, der eine eigene E-Sports-Abteilung hat). Auch in Karlsruhe wurden erste Events mit einem Fokus auf E-Sport durchgeführt. Am KIT gibt es hierzu eine eigene KIT SC E-Sports Hochschulgruppe, die E-Sport und Gaming in der Region Karlsruhe fördert.

6. wie sie die Potenziale der Gamesbranche für die Rekrutierung von Fachkräften in einschlägigen Disziplinen einschätzt;

Hierzu liegen keine Informationen vor. Angemerkt werden kann, dass die Konkurrenz um IT-Fachkräfte und insbesondere im Bereich Software-Entwicklung stark ausgeprägt ist.

7. wie sie die Branche bei der Ansiedlung von Fachkräften aus Drittstaaten unterstützt;

Staatlicherseits ist die Bundesagentur für Arbeit der zentrale Akteur bei der internationalen Arbeitsvermittlung u. a. über bilaterale Vermittlungsabsprachen mit Drittstaaten und darauf aufbauend mit länderspezifischen Rekrutierungsprojekten

und -programmen. Weiterhin gibt es einen breiten Markt an privaten Dienstleistern. Speziell mit Blick auf die Gewinnung und Integration von Fachkräften aus dem Ausland fördert das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus elf regionale Welcome Center sowie ein landesweit zuständiges Welcome Center für die Sozialwirtschaft. Die Welcome Center sind zentrale Anlaufstellen insbesondere für kleine und mittlere Unternehmen und gleichzeitig für internationale Fachkräfte sowie für ausländische Studierende an hiesigen Hochschulen. Beratungsthemen sind u. a. Aufenthaltsrecht, Spracherwerb, Berufsankennung, Suche nach qualifikationsadäquater Beschäftigung, Qualifizierung, betriebliche und soziale Integration.

Über das Programm „Integration durch Ausbildung – Perspektiven für Zugewanderte“ fördert das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus flächendeckend im Land sog. Kümmerer, die internationale Auszubildende und Zugewanderte passgenau in Praktikum, Einstiegsqualifizierung und berufliche Ausbildung vermitteln und sie während der ersten sechs Monate in der beruflichen Ausbildung begleiten. Gleichzeitig beraten und unterstützen die Kümmerer die Ausbildungsbetriebe.

Damit die Anwerbung von Fachkräften und Auszubildenden aus Drittstaaten unter fairen Bedingungen für Zuwandernde und Unternehmen erfolgen kann und um die Verbreitung der ethischen Standards des „International Recruitment Integrity Systems“ (IRIS-Standard) der International Organization for Migration (Vereinte Nationen) zu unterstützen, hat das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus am 30. Oktober 2023 in Stuttgart eine Veranstaltung für Rekrutierungsdienstleister, Multiplikatoren und Unternehmen durchgeführt.

Eine zentrale Rolle spielen auch die Arbeitgeber, um internationalen Mitarbeitenden einen gelungenen Start im Unternehmen zu ermöglichen und sie bei teilweise herausfordernden Alltagssituationen wie Behördengängen zu unterstützen.

8. inwiefern sie Maßnahmen vorsieht bzw. bereits umsetzt, um die Gamesbranche in Baden-Württemberg zu unterstützen (bitte mit konkreter Darstellung der jeweiligen Maßnahme, der Zielgruppe sowie der hierfür eingesetzten Landesmittel);

Die Landesregierung fördert die Gamesbranche über die MFG, die im Jahr 2010 eine Förderstrategie mit eigener Richtlinie erarbeitet hat, diese stetig weiterentwickelt und an die Bedarfe der Branche anpasst.

Ziel der Games BW-Strategie ist es, eine hohe Anzahl an vielfältigen, qualitativ hochwertigen und erfolgreichen digitalen Spielen zu fördern, gut ausgebildete Entwicklerinnen und Entwickler im Land zu halten, Unternehmensgründungen zu ermöglichen sowie Entwickler und Unternehmen aus dem In- und Ausland in Baden-Württemberg anzusiedeln.

Für die Förderung von Konzept- und Prototypenentwicklungen stehen aktuell 1,1 Mio. Euro zur Verfügung. Darüber hinaus werden weitere Nachwuchs-, Qualifizierungs- und Förderprogramme mit insgesamt 305 Tsd. Euro unterstützt:

Das hochschulübergreifende Labor für kooperatives Arbeiten (HOLA) der MFG konzentriert sich auf Studierende und Dozentinnen bzw. Dozenten im Bereich Games. In interdisziplinären Teams werden anhand neuester Innovationsmethoden praxisrelevante Serious-Games-Prototypen entwickelt. Das Programm wird im Jahr 2023 mit 45 Tsd. Euro aus Mitteln des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst finanziert.

Das 2021 erstmals angebotene Qualifizierungsprogramm „Developer Boost“ richtet sich an junge Gameentwicklerinnen und -entwickler aus Baden-Württemberg und Absolventinnen und Absolventen der baden-württembergischen Hochschulen, die gerade ein Games-Studio gegründet haben oder die Gründung beabsichtigen. Das Programm wird im Jahr 2023 mit 45 Tsd. Euro aus Mitteln des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst finanziert.

Zur Ansiedlung von Unternehmen, Studios und Entwicklerinnen bzw. Entwicklern hat die MFG GamesHubs mit günstigen Arbeitsplätzen, Vernetzungsangeboten und Unterstützungsprogrammen initiiert. Im Jahr 2023 unterstützt das Ministerium

für Wissenschaft, Forschung und Kunst den GamesHub Kokolores in Ludwigsburg mit 5 Tsd. Euro sowie den GamesHub in Heidelberg mit 130 Tsd. Euro.

Zur Präsentation neuer vielversprechender Games und des Games-Standorts Baden-Württemberg organisiert die MFG bereits seit zehn Jahren einen Landes- und Gemeinschaftsstand auf der weltgrößten Messe für digitale Spielekultur, der Gamescom in Köln. Das Wirtschaftsministerium hat den Stand im Jahr 2023 mit 80 Tsd. Euro gefördert.

Mit der Online-Plattform „Games BW Players“ bietet die MFG eine Plattform an, auf der sich Games-Unternehmen und Ausbildungsstätten in Baden-Württemberg selbsttätig eintragen und ihr Portfolio für Dritte präsentieren können.

9. welche Förderungen es für die Entwicklung von Games und anverwandten Softwareprodukten gibt (bitte mit konkreter Darstellung der jeweiligen Förderung, der Zielgruppe, der Voraussetzungen etc.);

Die Games BW-Förderung der MFG wurde dezidiert für Jungunternehmen und KMU aus der Games-Industrie geschaffen. Sie unterstützt die Entwicklung qualitativ hochwertiger, kulturell oder pädagogisch bedeutsamer digitaler Spiele in Baden-Württemberg und wurde im Jahr 2021 von 600 Tsd. Euro auf 900 Tsd. Euro sowie im Jahr 2023 auf 1,1 Mio. Euro aufgestockt.

10. inwiefern ihr Wünsche der Branche bekannt sind, die Gamesförderung zu erhöhen und inwiefern sie darin einen Mehrwert für die Branche bzw. das Land sieht;

Im Vorfeld der Beratungen im Haushaltsausschuss des Bundestags am 17. November 2023 hatte der Bundesverband game die Branche dazu aufgerufen, sich mit ihren Forderungen zur Erhöhung der Gamesförderung und der Einführung eines automatisierten und ungedeckelten Fördermodells an die Ausschussmitglieder zu wenden. In diesem Zusammenhang hat auch das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst entsprechende Hinweise erreicht.

Auf Landesebene gingen im Jahr 2023 bei der MFG insgesamt 30 Anträge mit einem Gesamtvolumen von rund 2,5 Mio. Euro bei verfügbaren Fördermitteln in Höhe von 1,1 Mio. Euro ein.

11. wie sie die Stellung Baden-Württembergs im Vergleich zu anderen Bundesländern und im europäischen Vergleich im Bereich der Gamesbranche sieht;

Nach Angaben des Bundesverbandes game aus dem Jahr 2020 bewegt sich Baden-Württemberg bezogen auf die Anzahl der Unternehmen und die Höhe der Umsätze im oberen Mittelfeld (siehe Antwort zu Frage 4).

Hinzu kommt, dass Baden-Württemberg mit Blick auf die Ausbildungs- und Hochschullandschaft sehr gute Standortvoraussetzungen hat.

12. welche Bildungseinrichtungen in Baden-Württemberg Games-Studiengänge mit wie viel Studierenden anbieten (bitte auch nach ihrer Kenntnis im bundesweiten Vergleich);

Mit insgesamt 15 Hochschulen und Akademien im Bereich Games ist Baden-Württemberg hinsichtlich Ausbildung, Lehre und Forschung sehr gut aufgestellt. Die Filmakademie Baden-Württemberg in Ludwigsburg, die Hochschule der Medien in Stuttgart, die SRH Heidelberg, die Hochschule Offenburg und die Hochschule Furtwangen bieten gamesspezifische Studiengänge mit unterschiedlichen Schwerpunkten und interdisziplinären Ansätzen an. Eine Abfrage der aktuellen Studierendenzahlen konnte innerhalb der Frist nicht erfolgen.

13. inwiefern sie Forschung und Lehre im Bereich Games konkret unterstützt;

In den Bereichen Bildung und Forschung hat die MFG in den vergangenen Jahren funktionierende Netzwerke mit spezifischen Schwerpunkten aufgebaut:

Mit dem GamesHub Heidelberg hat die MFG ein Entwicklungs- und Gründungsprogramm für interdisziplinäre Teams aus dem Bereich Serious Games for Health etabliert. Das Programm wird in Kooperation mit der Hochschule der Medien, der Universität Heidelberg, dem Technologiepark Heidelberg/Life Science Accelerator Baden-Württemberg und weiteren Hochschulen mit Games-Expertise umgesetzt.

Das hochschulübergreifende Labor für kooperatives Arbeiten (HOLA) wurde im Jahr 2022 weiterentwickelt und auf die interdisziplinäre Entwicklung von Games fokussiert. Im Programm kooperieren zwischenzeitlich alle baden-württembergischen Games-Institute und -Hochschulen im Land.

Das Zentrum für didaktische Computerspielforschung (ZfdC) an der PH Freiburg betreibt die systematische Erforschung von Computerspielen aus didaktischer Perspektive und sieht eine Aus- und Weiterbildung von Lehrkräften im Bereich des Einsatzes von interaktiven Medien vor.

14. wie sie die Relevanz von Forschung und Lehre im Bereich Games bewertet.

Die Landesregierung sieht Forschung und Lehre als unerlässlich an, um die Position von Baden-Württemberg als national und international wettbewerbsfähigen Standort weiter zu stärken. Im Hinblick auf die Dynamik der wissenschaftlich-technischen Entwicklung hat die Förderung innovativer Ansätze und neuer Technologien hohe Priorität. Die Landesregierung ist sich darüber bewusst, dass Games und Gamification-Ansätze zu den zentralen zukunftsrelevanten Technologien gehören, u. a. in der Automobilindustrie, in der Produktentwicklung oder dem Bausektor. Entsprechend wird die Relevanz von Forschung und Lehre im Bereich Games bewertet.

In Vertretung

Braun

Staatssekretär