

**Kleine Anfrage zur schriftlichen Beantwortung
gemäß § 46 Abs. 1 GO LT
mit Antwort der Landesregierung**

Anfrage der Abgeordneten Jens-Christoph Brockmann, Omid Najafi und Jessica Miriam Schülke (AfD)

Antwort des Niedersächsischen Ministeriums für Wirtschaft, Verkehr, Bauen und Digitalisierung namens der Landesregierung

Games-Branche in Niedersachsen - wo unterstützen Land und Bund?

Anfrage der Abgeordneten Jens-Christoph Brockmann, Omid Najafi und Jessica Miriam Schülke (AfD), eingegangen am 03.02.2024 - Drs. 19/3430, an die Staatskanzlei übersandt am 06.02.2024

Antwort des Niedersächsischen Ministeriums für Wirtschaft, Verkehr, Bauen und Digitalisierung namens der Landesregierung vom 04.03.2024

Vorbemerkung der Abgeordneten

Die Bundesregierung hatte sich zu Anfang ihrer Legislaturperiode das Ziel gesetzt, die deutsche Games-Branche attraktiver und international wettbewerbsfähiger zu gestalten. Die Leitlinien wurden in einer offiziellen Publikation „Strategie für den Games-Standort Deutschland“¹ vorgestellt und festgelegt; die Verantwortung dafür wechselte allerdings vom Bundesministerium für Digitales und Verkehr auf das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz. Die Bundesrepublik ist weltweit der fünfgrößte Absatzmarkt für Videospiele, liegt aber in der Entwicklung und Produktion dieser zurück.

Im aktuellen Haushaltsentwurf der Bundesregierung sollen Fördergelder in diesem Bereich für die Zukunft gestrichen werden; von den zuletzt 70 Millionen Euro sind für das Jahr 2024 noch 48,7 Millionen Euro vorgesehen².

Vorbemerkung der Landesregierung

Der am 02.02.2024 durch den Deutschen Bundestag verabschiedete Bundeshaushalt sieht für das Haushaltsjahr 2024 für den Bereich der Gamesförderung Fördermittel in Höhe von insgesamt rund 83,6 Millionen Euro vor. Davon stehen im Einzelplan für den Geschäftsbereich des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz rund 50,3 Millionen Euro für die „Förderung der Computerspieleentwicklung auf Bundesebene, Umsetzung der Strategie für den Games-Standort Deutschland und Computerspielpreis“ zur Verfügung. Weitere 33,3 Millionen Euro wurden im Einzelplan für den Geschäftsbereich des Bundeskanzlers und des Bundeskanzleramtes und dort im Bereich der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien zum „Anreiz zur Stärkung der Entwicklung und Produktion von Computerspielen in Deutschland“ veranschlagt.

¹ Strategy for Germany as a Games Hub: <https://www.bmwk.de/Redaktion/DE/Artikel/Wirtschaft/Games/strategie-games-standort-deutschland.html>

² Die WELT, 25.08.2023: Politik zieht deutscher Computerspiel-Branche den Stecker. <https://www.welt.de/wirtschaft/article246996312/Gaming-Politik-zieht-deutscher-Computerspiel-Branche-den-Stecker.html>

1. Welche Auffassung hat die Landesregierung zu diesem Thema, und wie bewertet sie die Entscheidung der Bundesregierung, zukünftig weniger in diesen Bereich zu investieren?

Die Landesregierung begrüßt, dass im Bundeshaushalt 2024 insgesamt mehr Mittel für die Gamesbranche bereitgestellt werden als in 2023.

2. In welchem aktuellen Zustand befindet sich dieser Sektor in unserem Bundesland, und wie hat er sich in den letzten fünf Jahren entwickelt (bitte mit führenden Unternehmen in dieser Branche nach Umsätzen, Angestellten und Marktanteil aufschlüsseln)?

Der Landesregierung liegen hierzu keine länderspezifischen Daten vor.

3. Welche Fördergelder kann ein Games-Unternehmen zurzeit in Niedersachsen in Anspruch nehmen und für welchen Zeitraum?

Die Landesregierung unterstützt Games-Unternehmen bei der Entwicklung, Produktion und Vermarktung innovativer und marktgerechter Games auf Grundlage der Richtlinie zur kulturwirtschaftlichen Film- und Medienförderung der nordmedia - Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH (nordmedia) und des ergänzenden Merkblattes Gamesförderung. Die Richtlinie der nordmedia ist bis zum 30.06.2024 befristet, soll aber verlängert werden.

Darüber hinaus besteht auch für Games-Unternehmen grundsätzlich die Möglichkeit der Förderung über die durch die Investitions- und Förderbank Niedersachsen - NBank betreuten Förderprogramme. Beispielhaft zu erwähnen ist die Richtlinie über die Gewährung von Zuwendungen zur Förderung von Existenzgründungen („MikroSTARTer Niedersachsen“). Diese Richtlinie ist befristet bis zum 31.12.2029. Des Weiteren anzuführen ist die Richtlinie über die Gewährung von Zuwendungen zur Förderung von Messepräsentationen kleiner und mittlerer Unternehmen sowie Angehöriger Freier Berufe („Messeförderung - Einzelstand Inland und Ausland“). Diese Richtlinie ist befristet bis zum 31.12.2025.

4. In welcher Höhe wurden in den letzten fünf Jahren Fördergelder von der Landesregierung an den Games-Sektor ausgezahlt, und an welche Unternehmen gingen diese (bitte inkl. Startups aufschlüsseln)?

Im Zeitraum vom 01.01.2019 bis 31.12.2023 sind über die Richtlinie der nordmedia an Gamesunternehmen Fördergelder in Höhe von 2 011 755,20 Euro ausgezahlt worden.

Die Fördergelder wurden an folgende Unternehmen sowie Einzelunternehmer ausgezahlt:

- 1000 Orks UG,
- About Cannons + Sparrows creative Studio GbR,
- Active Fungus GmbH,
- Artfactory Jalokivi UG,
- BitPioneers GmbH,
- Bonfire Interactive Gillissen und Reitmann GbR,
- Bürgerinitiative Raschplatz e. V.,
- Büro Wunderding,
- Carsten Aschmann,
- Check Chemie UG,
- CI Film - Can Mansuroglu und Imke Hansen GbR,
- Clever Production GmbH,

- com8com1 Software,
- Cultural Games UG,
- David Kuri,
- Dragoncrest UG,
- Garlic Games Media GmbH,
- GeheimPunkt,
- grown arts,
- Hexagon Sphere Games UG,
- Magni Games UG,
- MiriquidiFilm,
- Pear Programming GmbH,
- qmidia GbR,
- Quantumfrog GmbH,
- Schwiezer System GmbH,
- Scio UG,
- Sebastian Neuhaus,
- SisyFox GmbH,
- Soul Pix,
- Spiderwork Entertainment,
- tactile.news,
- UniGlow Entertainment,
- Unser Handball GmbH,
- VR HERO UG,
- VRTX Labs GmbH,
- Wolff Interactive GmbH.

Die Richtlinie sieht keine Unterscheidung zwischen Startups und sonstigen Unternehmen vor.

5. Wie hoch ist der Anteil ausländischer Unternehmen an der niedersächsischen Gaming-Industrie?

Der Landesregierung liegen keine Erkenntnisse über die Eigentümerstruktur niedersächsischer Games-Unternehmen vor.

6. Welches Wirtschaftswachstum konnte die Gaming-Industrie in Niedersachsen seit dem Jahr 2017 vorweisen, und welche Prognosen bis zum Jahr 2030 stehen der Landesregierung für diesen Sektor zur Verfügung?

Der Landesregierung liegen hierzu keine länderspezifischen Daten vor.