

Schriftliche Kleine Anfrage

des Abgeordneten Carsten Ovens (CDU) vom 21.03.16

und Antwort des Senats

Betr.: Game Over: Wie lange kann Hamburg noch vorne mitspielen?

„Hamburg ist Deutschlands Spiele-Hauptstadt“, so ertönten die Worte des Ersten Bürgermeisters Hamburgs 2015 noch durch das Rathaus. Doch wie sogar ein Olaf Scholz in seiner ersten Wahlperiode gelernt haben muss, reicht das bei Weitem nicht aus. Gerne präsentiert sich Hamburg als führender Games-Standort in Deutschland. So fasste die Gaming-Industrie im Jahr 2015 in der Hansestadt rund 4.500 Beschäftigte. Neben den bekannten Marktgrößen wie Bigpoint, Goodgame Studios oder Innogames gibt es noch rund 130 weitere kleinere Start-ups und Unternehmen in diesem Wirtschaftssektor, welcher stetig wächst. Vor diesem Hintergrund ist es nicht gerade erstaunlich, dass in anderen Bundesländern wie Berlin, Bayern oder Nordrhein-Westfalen um diese junge und innovative Branche gebuhlt wird. Beispielsweise will der Berliner Senat mit der Initiative „Projekt Zukunft“ neben der Internet-Industrie auch die Spielebranche in die Hauptstadt locken. Eine offene Kampfansage an Hamburgs bisherigen Status. In den kommenden Jahren muss der Standort Hamburg weiter an Attraktivität für diese kreative Branche gewinnen. Ein Mittel hierzu ist die Etablierung neuer Studiengänge, um vor Ort die benötigten Programmierer, Grafiker und Gamedesigner auszubilden und Fachkräfte aus dem Ausland für Hamburg zu begeistern. Die Politik muss sich aktiv für den Games-Standort Hamburg einsetzen. Dazu gehört mehr als die klassisch Rot-Grüne Symbolpolitik.

Vor diesem Hintergrund frage ich den Senat:

Die Games-Branche hat sich in Hamburg in den letzten Jahren sehr positiv entwickelt. Die Anzahl der Arbeitsplätze entlang der Wertschöpfungskette Games bei Hamburger Unternehmen ist kontinuierlich auf nunmehr 4.524 gestiegen. Die Zahl der Unternehmen bewegt sich weiterhin auf einem hohen Niveau. Mittlerweile haben die größten Studios Deutschlands im Bereich der Online, Browser und Mobile Games ihren Hauptsitz in der Hansestadt. Trotz zunehmenden Wettbewerbs behaupten sich die Hamburger Unternehmen auch international am Markt. gamecity:Hamburg ist mit über 2.000 Akteuren das größte regionale Netzwerk der Games-Branche in Deutschland und begleitet deren Entwicklung seit vielen Jahren. Als Projekt der Initiative nextMedia.Hamburg, kümmert sich gamecity:Hamburg um optimale Standortbedingungen in der Hansestadt. Zu den Zielgruppen der Initiative zählen Entwickler und Publisher von Computer-, Konsolen- und Handyspielen sowie verwandte Branchen wie die Werbewirtschaft, technische Dienstleister, Online-Agenturen und die Musik- und Filmwirtschaft aus Hamburg und Europa. Das Netzwerk hilft Unternehmen, Kooperationen und neue Geschäftsfelder zu erschließen. Darüber hinaus unterstützt gamecity:Hamburg die lokale Branche mit einem umfassenden Serviceangebot, bestehend aus Workshops, Branchentreffen, gemeinsamen Messeauftritten im In- und Ausland, Recruiting Touren, günstigen Büroflächen, Beratung für Startups sowie Qualifizierungsmaßnahmen.

Dies vorausgeschickt, beantwortet der Senat die Fragen teilweise auf Grundlage von Auskünften der Agentur für Arbeit (Arbeitsagentur), des Statistikamts Nord, der HWF Hamburgischen Gesellschaft für Wirtschaftsförderung mbH sowie der Handelskammer Hamburg wie folgt:

1. *Wie hat sich die Software- und Games-Branche in Hamburg in den vergangenen Jahren entwickelt?*

Das Statistikamt Nord verwendet im Folgenden Daten über „steuerpflichtige Unternehmen“ und „Umsätze“ aus der Umsatzsteuerstatistik und über „sozialversicherungspflichtig Beschäftigte“ aus dem Unternehmensregister (URS). Zwar sind im URS auch die Anzahl der Unternehmen und die Umsätze enthalten, aber diese Zahlen sind nur für vierstellige Wirtschaftszweige und bis 2013 verfügbar. Da sich das URS und die Umsatzsteuerstatistik methodisch unterscheiden, wurden für die Zahl der Unternehmen und die Umsätze nur die Angaben aus der Steuerstatistik verwendet. Games-Unternehmen sind nicht nur der WZ „58.21 Verlegen von Computerspielen“ zugeordnet.

Steuerpflichtige und deren Umsätze in Hamburg nach ausgewählten Wirtschaftszweigen im Jahr 2010		
Wirtschaftszweig (WZ 2008)	Steuerpflichtige Unternehmen¹	Umsatz (Lieferungen und Leistungen)
	Anzahl	1.000 Euro
58.21 Verlegen von Computerspielen	10	.
63.12 Webportale	18	70 133
62.01.1 Entwicklung und Programmierung v. Internetpräsentationen	433	216 653
62.07.9 Sonstige Softwareentwicklung	769	379 273
58.29 Verlegen von sonstiger Software	18	.
Summe	1 248	666 059

Steuerpflichtige und deren Umsätze in Hamburg nach ausgewählten Wirtschaftszweigen im Jahr 2011		
Wirtschaftszweig (WZ 2008)	Steuerpflichtige Unternehmen¹	Umsatz (Lieferungen und Leistungen)
	Anzahl	1.000 Euro
58.21 Verlegen von Computerspielen	7	1 289
63.12 Webportale	28	101 629
62.01.1 Entwicklung und Programmierung v. Internetpräsentationen	473	310 170
62.07.9 Sonstige Softwareentwicklung	852	501 149
58.29 Verlegen von sonstiger Software	17	10 383
Summe	1 377	924 620

Steuerpflichtige und deren Umsätze in Hamburg nach ausgewählten Wirtschaftszweigen im Jahr 2012		
Wirtschaftszweig (WZ 2008)	Steuerpflichtige Unternehmen¹	Umsatz (Lieferungen und Leistungen)
	Anzahl	1.000 Euro
58.21 Verlegen von Computerspielen	10	1 641
63.12 Webportale	35	154 157
62.01.1 Entwicklung und Programmierung v. Internetpräsentationen	527	314 052
62.07.9 Sonstige Softwareentwicklung	879	504 843
58.29 Verlegen von sonstiger Software	21	12 370
	1 472	987 063

Steuerpflichtige und deren Umsätze in Hamburg nach ausgewählten Wirtschaftszweigen im Jahr 2013		
Wirtschaftszweig (WZ 2008)	Steuerpflichtige Unternehmen ¹	Umsatz (Lieferungen und Leistungen)
	Anzahl	1.000 Euro
58.21 Verlegen von Computerspielen	7	3 061
63.12 Webportale	42	176 961
62.01.1 Entwicklung und Programmierung v. Internetpräsentationen	548	409 625
62.07.9 Sonstige Softwareentwicklung	926	474 924
58.29 Verlegen von sonstiger Software	23	12 802
Summe	1 546	1 077 373

Steuerpflichtige und deren Umsätze in Hamburg nach ausgewählten Wirtschaftszweigen im Jahr 2014		
Wirtschaftszweig (WZ 2008)	Steuerpflichtige Unternehmen ¹	Umsatz (Lieferungen und Leistungen)
	Anzahl	1.000 Euro
58.21 Verlegen von Computerspielen	9	3 506
63.12 Webportale	47	173 797
62.01.1 Entwicklung und Programmierung v. Internetpräsentationen	561	482 225
62.07.9 Sonstige Softwareentwicklung	952	483 050
58.29 Verlegen von sonstiger Software	24	12 271
Summe	1 593	1 154 849

Daten für das Berichtsjahr 2015 liegen frühestens im März 2017 vor.

1) Steuerpflichtige, deren Lieferungen und Leistungen mehr als 17.500 Euro betragen. Ohne Jahreszahler.

• = Nachweis nicht möglich, weil die Veröffentlichung aus Gründen der Geheimhaltung von Einzelangaben nicht gestattet ist.

– = nichts vorhanden

Quelle: Umsatzsteuerstatistik Voranmeldungen

Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte nach Wirtschaftsklassen 2010 - 2013				
Wirtschaftszweig	Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte aus Unternehmen ¹⁾ mit steuerbarem Umsatz			
	2010	2011	2012	2013
58.21 Verlegen von Computerspielen	229	315	360	422
58.29 Verlegen von sonstiger Software	214	298	380	390
62.01 Programmierungstätigkeiten	7 885	8 764	10 088	10 493
63.12 Webportale	923	1 306	1 451	1 504
Summe	9 251	10 683	12 279	12 809

Daten aus dem Berichtsjahr 2014 bzw. 2015 liegen erst ab September 2016 bzw. 2017 vor.

1) Unternehmen mit steuerbarem Umsatz aus Lieferungen und Leistungen und/oder mit sozialversicherungspflichtig Beschäftigten

Quelle: Statistikamt Nord, Unternehmensregister; Klassifikation der Wirtschaftszweige 2008 (WZ 2008).

2. *Welches Potenzial bietet die Software- und Games-Branche aus Sicht des Senats für die Digitalisierung der Hamburger Wirtschaft?*

Der Branchendienst Statista prognostiziert für den Bereich der Videospiele (Konsolen, PC und Social/Casual Games) bis zum Jahr 2019 ein jährliches Wachstum der Konsumentenausgaben in Deutschland in Höhe von circa 3 Prozent auf 2,26 Milliarden Euro. Dabei ist die Steigerung im Bereich der Social/Casual Games mit einem jährlichen Zuwachs von circa 10 Prozent am stärksten. Das Marktvolumen von Software

und IT-Services in Europa soll von 2015 bis 2018 um circa 10 Prozent auf 301 Milliarden Euro wachsen.

Das Wachstum der Software-Branche ist somit zum einen schon aus sich heraus von hoher Bedeutung zur Schaffung von neuen Unternehmen und Arbeitsplätzen, zum anderen wird der Einsatz von Software in den Wertschöpfungskonstellationen von Unternehmen nahezu aller Wirtschaftsbranchen einen immer höheren Anteil einnehmen. Die Games-Branche übernimmt eine wichtige Funktion durch die Entwicklung von innovativen, kreativen und technologisch anspruchsvollen Softwareentwicklungen und ergänzt unter dem Begriff „gamification“ Geschäftsmodelle etablierter Branchen.

3. *Fachkräfte werden händeringend gesucht. Mit welchen Initiativen und Förderungen möchte der Senat die Hamburger Games-Branche in dieser Legislaturperiode unterstützen, um junge Menschen aus dem In- und Ausland für Hamburg zu begeistern und langfristig zu binden?*
 - a. *Bemüht sich der Senat bereits um eine Beschleunigung von Verfahren, insbesondere der Möglichkeit, die Blue Card parallel zur Visa-Beartragung vom Wohnort im Drittland aus beantragen zu können?*
 - b. *Bemüht sich der Senat bereits um die Schaffung rechtlicher Rahmenbedingungen, um Berufserfahrung als notwendige Qualifikation zur Ausstellung der Blue Card anzuerkennen?*
 - c. *Bemüht sich der Senat bereits um die Anerkennung typischer Berufsbilder der Computer- und Videospielebranche, ergänzend zu den für die Anerkennung als Mangelberuf in der ISCO-Liste definierten Berufsbildern?*

Für Jugendliche der Altersklassen acht – zwölf Jahre sowie 13 – 16 Jahre bietet der Faszination Technik Klub der Behörde für Wirtschaft, Verkehr und Innovation Angebote rund um Berufe aus den Bereichen Luft- und Schifffahrt, Elektrotechnik, Erneuerbare Energien sowie Games. Der durch die Senatskanzlei geförderte „Talent Day Medien“ und IT bringt darüber hinaus Unternehmen und Schülerinnen und Schüler im Rahmen eines Berufsinformationstages zusammen.

Um den Fachkräftebedarf für Hamburg und damit auch die Produktionskapazität und Innovationskraft von Unternehmen und Betrieben zu sichern, hat der Senat im Jahr 2013 gemeinsam mit den Kammern, dem UVNord, dem DGB Hamburg sowie der Arbeitsverwaltung eine Fachkräftestrategie entwickelt, mit der der Senat unter anderem Fachkräfte aus dem In- und Ausland gewinnen und die Willkommenskultur verbessern will (siehe Drs. 20/8154).

Ein entscheidender Baustein der Willkommenskultur in Hamburg ist das Hamburg Welcome Center (HWC), das der Senat im Jahr 2007 eingerichtet und im Jahr 2015 mit Blick auf die sich verändernden Rahmenbedingungen weiterentwickelt hat (siehe Drs. 20/14264).

Der Senat strebt in diesem Zusammenhang an, Rahmenbedingungen im Bundesrecht weiter zu verbessern und die Verwaltungsverfahren hierzu zu vereinfachen. Insbesondere setzt er sich für die Aussetzung der Vorrangprüfung im Sinne des § 39 Absatz 2 des Aufenthaltsgesetzes ein.

Einer parallelen Antragstellung zur Beschleunigung bedarf es nicht, denn das nationale Visum wird in solchen Fällen bereits auf der Basis des § 19a Aufenthaltsgesetz (AufenthG) und unter Prüfung der entsprechenden Voraussetzungen erteilt (vergleiche § 6 Absatz 3 AufenthG). Nach der Einreise kann das Visum dann als Blaue Karte EU verlängert werden.

Zur Blauen Karte wird ergänzend darauf hingewiesen, dass mit § 19a Absatz 1 Nummer 1b) des Aufenthaltsgesetzes der gesetzliche Rahmen dafür besteht, dass an Stelle eines Hochschulabschlusses auch eine durch eine mindestens fünfjährige Berufserfahrung nachgewiesene vergleichbare Qualifikation ausreichen kann. Erforderlich ist hierfür eine Rechtsverordnung des Bundesministeriums für Arbeit und Soziales. Die zuständige Behörde wird hierzu in den laufenden Gesprächen zwischen Bund und

Ländern auf Verbesserungen des Arbeitsmarktzugangs und auf einen entsprechenden Vorschlag hinwirken.

Welche Berufe als Mangelberufe gelten, ergibt sich aus § 2 Absatz 2 Beschäftigungsverordnung. Es handelt sich um Berufe, die zu den Gruppen 21, 221 und 25 der Internationalen Standardklassifikation der Berufe (ISCO) gehören. Dazu zählen insbesondere Naturwissenschaftler, Mathematiker, Ingenieure, Humanmediziner (ausgenommen Zahnärzte) und akademische Fachkräfte in der Informations- und Kommunikationstechnologie.

4. *Ein bundesweit einmaliges Förderprogramm, die Prototypenförderung, hat die Hamburger Games-Branche in den Gründungsjahren ab 2006 mit bis zu 100.000 Euro in Form zinsloser Darlehen unterstützt.*

- a. *Existiert dieses Förderprogramm noch?*

Wenn nein, wann und warum wurde es eingestellt?

Nein. Das Programm wurde noch in der 19. Wahlperiode im Jahr 2010 eingestellt.

- b. *In anderen Bundesländern gibt es weiterhin entsprechende Förderprogramme. Warum sieht der Senat keine Notwendigkeit für Hamburg?*

Das Games-Förderprogramm wurde in einer frühen Phase entwickelt, um Markteintrittsbarrieren zu senken und die Branche zu etablieren. Da dessen Finanzierungsmöglichkeit aus dem Programm „Investitionen für Arbeitsplätze“ ausgelaufen war und der Markt sich hinsichtlich der Produktentwicklungsprozesse und Finanzierung gewandelt hatte, ist das Programm nicht fortgesetzt worden. Im Übrigen strebt der Hamburger Senat keine dauerhafte Subventionierung einzelner Wirtschaftsbranchen an sondern setzt dieses Instrument zielgerichtet für Bereiche ein, in denen der Markt keine adäquaten Mittel zur Verfügung stellt. Der Hamburger Senat stellt Mittel zur Förderung von Unternehmen über die Investitions- und Förderbank Hamburg zur Verfügung. Diese können auch von Games-Unternehmen in Anspruch genommen werden.

- c. *Wie viele Unternehmen wurden während der Laufzeit des Programms unterstützt? Wie viele Projekte davon waren erfolgreich?*

Während der Laufzeit des Programms wurden 15 Unternehmen (17 Projekte) gefördert. Von den 15 Unternehmen stehen sieben Unternehmen finanziell sicher beziehungsweise erfolgreich da.

- d. *Wie viele Gelder wurden auf diesem Weg insgesamt ausgeschüttet und wie viele Gelder sind insgesamt zurückgeflossen?*

Insgesamt wurden die Projekte mit Mitteln in Höhe von 1.644.280 Euro gefördert. Bis zum 31. Dezember 2015 sind 452.129 Euro wieder zurückgeflossen.

- e. *Wie viele Arbeitsplätze haben die ehemals geförderten Unternehmen bis heute geschaffen?*

Zum Ende des Projektzeitraumes sind bei den geförderten Projekten 113 Arbeitsplätze entstanden. Eine Erhebung über den Projektzeitraum hinaus findet nicht statt.

5. *Plant der Senat, in dieser Legislaturperiode den Games-Bereich durch spezielle Studienangebote in den Bereichen Programmierung, Gamedesign und Entwicklung von neuen Spielen an den Hamburger Universitäten und Hochschulen weiter auszubauen und zu fördern?*

Wenn ja, inwiefern?

Wenn nein, warum nicht?

Die Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg bietet gegenwärtig im Masterstudiengang „Zeitabhängige Medien“ einen Teilstudiengang „Games“ an, der gezielt und praxisnah für die Produktionsbedingungen in der Computerspiele-Industrie ausbildet. Des Weiteren wurde 2015 im Bachelorstudiengang „Illustration“ eine Professur für „Games/Illustration“ eingerichtet. Der Senat hat hierfür Fördermittel bereit-

gestellt und damit bereits gute Voraussetzungen für eine erfolgreiche und an der HAW fokussierte Ausbildung im Bereich Games geschaffen.

6. *Wie viele Unternehmen der Games-Industrie wurden in den Jahren 2005 – 2015 in Hamburg gegründet? Bitte pro Jahr angeben.*

Aufgrund der uneindeutigen Zuordnung der Games-Unternehmen im Rahmen der Definition der Wirtschaftszweige sind diese Informationen aus öffentlichen Statistiken nicht abrufbar. Weder dem Senat noch der Handelskammer Hamburg liegen darüber hinaus entsprechende Informationen vor. Zu den Brutto-Zahlen, das heißt die Summe aus Unternehmensgründungen und -abgängen, siehe Antwort zu 7.

7. *Wie viele Unternehmen der Games-Industrie mit welchem Jahresumsatz sind in Hamburg angesiedelt? Bitte alle Unternehmen auflisten.*

Gemäß der Erhebung der gamecity:Hamburg entlang der gesamten Wertschöpfungskette „Games“ ergeben sich die in der nachfolgenden Tabelle dargestellten Unternehmenszahlen. Die Jahresumsätze werden nicht erhoben.

Bereich	August 2015	August 2014	August 2013	August 2012	August 2011
Developer/ Publisher	81	79	80	85	75
Dienstleister (Sound, Technik, Grafik, Traffic)	27	24	21	23	18
Agenturen (Werbung, PR)	11	15	11	13	12
Medienhäuser	5	5	5	6	8
Berater	15	16	11	14	14
Sonstige	14	12	12	14	19
Summe	153	151	140	155	146

Quelle: gamecity:Hamburg

- a. *Wie viele Unternehmen der Games-Industrie haben in Hamburg ihren Haupt- oder Nebensitz? Bitte jeweils aufschlüsseln.*

Siehe Antwort zu 6.

- b. *Sind dem Senat Unternehmen aus der Games-Industrie bekannt, die Interesse daran bekundet haben, ihren Unternehmenssitz nach Hamburg zu verlegen?*

Ja.

- c. *Bemüht sich der Senat aktiv um die Ansiedlung neuer Unternehmen in diesem Wirtschaftsbereich?*

Wenn ja, wie?

Wenn nein, warum nicht?

Ja. Mit der Initiative gamecity:Hamburg (siehe auch Antwort zu 8.) werden seit dem Jahr 2006 Maßnahmen erarbeitet, um die Attraktivität des Games-Standortes Hamburg zu erhöhen und international zu vermarkten. Im Rahmen der Initiative werden zahlreiche Anlässe geschaffen, um Unternehmen auf den Standort Hamburg aufmerksam zu machen. Dabei wird der Standort aktiv beworben, unter anderem auf der Gamescom in Köln, aber auch international wie zum Beispiel auf der Games Developer Conference in San Francisco.

8. *Inwieweit schafft der Senat aktuell Anreize, um junge Unternehmen der Games-Branche an Hamburg zu binden und diese zu unterstützen?*

Mit der gamecity:Hamburg wurde in den letzten Jahren ein umfangreiches Angebot geschaffen, Unternehmen aus der Games-Branche zu binden und zu unterstützen. Dieses Angebot umfasst auch aktuell Maßnahmen auf verschiedenen Ebenen:

- a) Vernetzung: Die gamecity:Hamburg umfasst circa 2.000 Akteure aus circa 1.000 Unternehmen aus Hamburg, Deutschland und Europa, die in Kontakt mit der Initiative und deren Veranstaltungen und Maßnahmen stehen.
- b) Service & Support: Den Unternehmen steht ein Ansprechpartner der Initiative zur Verfügung, der über öffentliche Angebote berät, Kontakte zu Behörden und anderen Institutionen vermittelt und gezielte Business-Kontakte vermitteln kann. Im Rahmen einer gemeinsamen Pressearbeit entsteht eine Vielzahl von Veröffentlichungen über Hamburger Unternehmen in Onlinemedien sowie der Tages- und Fachpresse.
- c) Infrastruktur: Mit dem gamecity:Port steht jungen Unternehmen eine Immobilie zur Verfügung, in der flexibel Büroräume zu günstigen Konditionen angemietet werden können.
- d) Qualifizierung: Das gamecityLab Hamburg an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften steht weiterhin allen Beteiligten offen. Es ist als ein Ort konzipiert, an dem sich Firmen aus der Region, die sich im weitesten Sinn mit computerbasierter oder -unterstützter Spielherstellung beschäftigen und mit Studierenden und Lehrenden in Kontakt treten können. Der unter der Antwort zu 5. genannte Teilstudiengang „Games“ des Masterstudiengangs „Zeitabhängige Medien“ der HAW, der mit Unterstützung der BWVI sowie der gamecity:Hamburg eingerichtet wurde, bietet eine zielgerichtet Aus- und Weiterbildungsmöglichkeit für Fachkräfte. Im Sommer 2016 wird erneut eine Ringvorlesung „Games“ angeboten.

Mit dem Gemeinschaftsstand auf der Spielemesse Gamescom in Köln haben auch kleine Unternehmen die Möglichkeit, ihre Produkte auf der Messe einem internationalen Publikum zu präsentieren.

9. *Überregionale Konferenzen sind ein geeignetes Instrument, um auf den Standort aufmerksam zu machen. In der Vergangenheit waren mit der Casual Connect und der DevGAME zwei große Formate in Hamburg angesiedelt. Beides ist nicht mehr der Fall. Plant der Senat die Etablierung vergleichbarer Formate?*

Wenn nein, warum nicht?

Die zuständige Behörde ist mit den Veranstaltern der genannten Konferenzen weiterhin im Gespräch.

Hamburg bietet sehr gute Rahmenbedingungen für die Durchführung von Kongressen und Konferenzen. Die zuständige Behörde ist jederzeit offen und gesprächsbereit für neue und bewährte Veranstaltungsformate. Diese werden in der Regel von privaten Veranstaltern organisiert und umgesetzt. Die Standortwahl erfolgt zumeist nach Kriterien, die nicht immer beeinflusst werden können.