

## **Schriftliche Kleine Anfrage**

des Abgeordneten Carsten Ovens (CDU) vom 21.06.18

### **und Antwort des Senats**

**Betr.: Vernachlässigt der rot-grüne Senat die Hamburger Games-Branche?**

*Die Hansestadt Hamburg gilt als die deutsche Hauptstadt der Games-Szene, doch verlief die Entwicklung laut Drs. 21/3724 gerade in den letzten Jahren nicht immer optimal. Der Games-Standort Hamburg hofft nun auf ruhigeres Fahrwasser und setzt dabei auch auf eine stärkere Unterstützung von staatlicher Seite, um international konkurrenzfähig zu bleiben.*

*Die staatliche Förderung von Computerspielen ist in Deutschland bislang jedoch vergleichsweise niedrig. Im internationalen Wettbewerb ist das ein klarer Standortnachteil für deutsche Games-Produzenten. So fördern andere Staaten (wie etwa die USA und Großbritannien) ihre einheimische Games-Branche schon seit etlichen Jahren deutlich stärker, was dazu führt, dass die Games-Branche in diesen Ländern kontinuierlich an Stärke gewinnt. Derweil sank beispielsweise die Anzahl der Beschäftigten in der deutschen Computer- und Videospielebranche alleine im letzten Jahr um 13 Prozent.*

*Fünf der zehn größten Spielehersteller (Goodgame Studios, Bigpoint, InnoGames, Gamigo und Daedalic) haben ihren Sitz bei uns in der Hansestadt. Die Entwicklung der Branche an Alster und Elbe ist so etwas wie ein Fieberthermometer für den Rest des Landes. Großevents wie die ESL One begeisterten im letzten Jahr alleine Tausende von Gamern. Das hat die neue Bundesregierung erkannt und hält dazu in ihrem Regierungsprogramm fest: „Mit Blick auf vergleichbare europäische Länderförderungen und im Interesse eines level playing fields wollen wir eine Förderung von Games zur Entwicklung hochwertiger digitaler Spiele einführen, um den Entwicklerstandort Deutschland zu stärken und international wettbewerbsfähig zu machen.“*

*In Hamburg gab es unter den CDU-Senaten noch eine spezielle Förderung von Start-up-Unternehmen aus der Games-Branche. Dieses Programm wurde „Prototypenförderung“ genannt und bereits 2006 initiiert, um im Standortwettbewerb bei der Ansiedlung von Games-Unternehmen einen Vorteil zu gewinnen. Dieses erfolgreiche Programm wurde nach dem Regierungswechsel 2011 nicht verlängert. Ebenfalls zu Zeiten der CDU-Regierung ins Leben gerufen wurde die Initiative gamecity:hamburg, welche sich dafür einsetzt, dass der Standort Hamburg attraktiver wird. Auch durch die gute Arbeit der gamecity:hamburg-Initiative hat sich die Zahl der Arbeitsplätze in Hamburg binnen weniger Jahre von 800 auf 4.000 verfünffacht. Unsere Stadt hat es also geschafft, sich als eine der Hochburgen in der deutschen Games-Branche zu etablieren. Nun kommt es darauf an, die Rahmenbedingungen zu schaffen, um Hamburgs Stärken im Games-Bereich auszubauen, wie es auch aus der Drs. 21/9662 hervorgeht.*

*Vor diesem Hintergrund frage ich den Senat:*

1. *Wie hat sich die Software- und Games-Branche in Hamburg seit 2015 entwickelt?*

Siehe Anlage. Verwendet werden 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, diese Zahlen sind aber nur für vierstellige Wirtschaftszweige und bis 2013 vorhanden. Da sich das Unternehmensregister und die Umsatzsteuerstatistik methodisch unterscheiden, wurden für die Anzahl der Unternehmen und die Umsätze nur die Angaben aus der Steuerstatistik verwendet.

2. *Inwiefern teilt der Senat die Einschätzung der Bundesregierung zur Software- und Games-Branche mit Blick auf die Hamburger Wirtschaft?*

*Wenn nein, warum nicht?*

Die zuständige Behörde begrüßt die Absicht der Bundesregierung, den Entwicklungsstandort Deutschland mittels einer bundesweiten Games-Förderung zu stärken. Programme auf nationaler Ebene erscheinen am besten geeignet, Unternehmen im internationalen Standortwettbewerb zu stärken.

3. *Mit welchen Initiativen und Förderungen möchte der Senat die Hamburger Games-Branche in dieser Legislaturperiode unterstützen?*

gamecity:Hamburg setzt als wichtiger Bestandteil der Initiative nextmedia.Hamburg seine Arbeit fort. Die zuständige Behörde erörtert im Übrigen regelmäßig mit Vertretungen der Branche Möglichkeiten der Verbesserung der Rahmenbedingungen am Standort Hamburg.

Mit dem „Coach- und Expertenpool für Kreative“ im Rahmen des ESF-Projektes „Hamburger Weiterbildungsbonus 2020“ werden Kosten für das Coachingprogramm der Hamburg Kreativ Gesellschaft mbH gefördert. Die Förderung richtet sich an Selbstständige und Mitarbeitende in der Kreativwirtschaft und damit auch an die Games-Branche, siehe dazu [http://www.weiterbildungsbonus.net/foerderung/coach-und-expertenpool-fuer-kreative.html#\\_](http://www.weiterbildungsbonus.net/foerderung/coach-und-expertenpool-fuer-kreative.html#_).

4. *Das Förderprogramm „Prototypenförderung“ wurde vom SPD-geführten Senat nach der Regierungsübernahme nicht fortgeführt. Gibt es vom jetzigen Senat alternative Förderprogramme für Games-Produzenten?*

*Wenn nein, warum nicht?*

Games-Unternehmen können auf die finanziellen Unterstützungsmöglichkeiten der seit August 2013 am Markt aktiven Hamburgischen Investitions- und Förderbank AöR (IFB) zurückgreifen, unter anderem richtet sich das Programm InnoRampUp (<http://www.innovationsstarter.com/innorampup/>) an junge innovative Unternehmen und steht damit auch der Games-Branche zur Verfügung.

Im Übrigen wurde das Programm zur Förderung von Prototypen bereits in der 19. Wahlperiode durch den Senat eingestellt.

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

Einen Überblick zu Hamburger Games-Unternehmen gibt der Company Guide der gamecity:Hamburg (<https://www.gamecity-hamburg.de/company/>). Derzeit wird die Übersicht aktualisiert.

Umsätze pro Unternehmen werden nicht erhoben. Zahlen liegen nur in aggregierter Form vor, siehe dazu Antwort zu 1.

6. *Plant der Senat Fördergelder vom Bund für die Hamburger Games-Branche einzuwerben, um damit Anreize für junge Unternehmen der Games-Branche zu schaffen und diese Unternehmen so an Hamburg zu binden?*

*Wenn nein, warum nicht?*

Im Rahmen der Einführung einer bundesweiten Förderung der Games-Branche ist davon auszugehen, dass sich Maßnahmen auf eine Projektförderung von Unternehmen konzentrieren werden.

7. *Überregionale Konferenzen sowie Großevents wie ESL One im letzten Jahr sind geeignete Instrumente, um den Games-Standort Hamburg sichtbarer zu machen. Sind ähnliche Konferenzen oder Großevents in den nächsten Jahren in Hamburg geplant?*

ESL One wird vom 26. bis 28. Oktober 2018 wieder in Hamburg stattfinden. Darüber hinaus siehe Drs. 21/3724.

8. *Ist dem Senat der Fachkräftemangel in der Hamburger Games-Branche bekannt? Was tut er konkret, um diesem Fachkräftemangel entgegenzutreten? Inwieweit hat sich die Fachkräftestrategie des Senats bewährt (vergleiche Drs. 21/3724)?*

Der Senat nimmt regelmäßig Analysen zur Fachkräftelage in Hamburg basierend auf dem von der Arbeitsagentur Hamburg bereitgestellten Arbeitsmarktmonitor sowie auf Basis des von der Handelskammer Hamburg bereitgestellten Fachkräftemonitor vor: <http://www.hamburg.de/fachkraefte/analysen/>.

Zur Evaluation der Fachkräftestrategie des Senats und der Maßnahmen im Einzelnen siehe Drs. 21/13304.

<b>Steuerpflichtige Unternehmen und deren Umsätze in Hamburg nach ausgewählten Wirtschaftszweigen im Jahr 2015</b>		
<b>Wirtschaftszweig (WZ 2008)</b>	<b>Steuerpflichtige Unternehmen<sup>1</sup></b>	<b>Umsatz (Lieferungen und Leistungen)</b>
	<b>Anzahl</b>	<b>1.000 Euro</b>
58.21 Verlegen von Computerspielen	10	14.716
63.12 Webportale	60	206.003
62.01.1 Entwicklung und Programmierung v. Internetpräsentationen	591	642.583
62.01.9 Sonstige Softwareentwicklung	987	564.792
58.29 Verlegen von sonstiger Software	28	11.086

<b>Steuerpflichtige Unternehmen und deren Umsätze in Hamburg nach ausgewählten Wirtschaftszweigen im Jahr 2016</b>		
<b>Wirtschaftszweig (WZ 2008)</b>	<b>Steuerpflichtige Unternehmen<sup>1</sup></b>	<b>Umsatz (Lieferungen und Leistungen)</b>
	<b>Anzahl</b>	<b>1.000 Euro</b>
58.21 Verlegen von Computerspielen	11	17.095
63.12 Webportale	74	188.954
62.01.1 Entwicklung und Programmierung v. Internetpräsentationen	616	1.062.749
62.01.9 Sonstige Softwareentwicklung	1074	691.120
58.29 Verlegen von sonstiger Software	25	7.231

Daten für das Berichtsjahr 2017 liegen frühestens im Frühjahr 2019 vor.

- <sup>1)</sup> Steuerpflichtige, deren Lieferungen und Leistungen mehr als 17.500 Euro betragen. Ohne Jahreszahler.

Hinweis: Die Aussagekraft der Umsatzsteuerstatistik in regionaler Sicht wird dadurch beeinträchtigt, dass bei Unternehmen mit mehreren, räumlich voneinander getrennten Betrieben oder bei Organkreisen (Mutter- und Tochterunternehmen) das gesamte Umsatzsteueraufkommen dem Sitz der Geschäftsleitung des Unternehmens zugerechnet wird.

Quelle: Umsatzsteuerstatistik Voranmeldungen

<b>Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte nach Wirtschaftsklassen 2010 – 2016</b>							
<b>Wirtschaftszweig</b>	<b>Sozialversicherungspflichtig Beschäftigte aus Unternehmen<sup>1)</sup> mit steuerbarem Umsatz</b>						
	<b>2010</b>	<b>2011</b>	<b>2012</b>	<b>2013</b>	<b>2014</b>	<b>2015</b>	<b>2016</b>
58.21 Verlegen von Computerspielen	229	315	360	422	484	541	428
58.29 Verlegen von sonstiger Software	214	298	380	390	464	561	643
			10	10	11 745	13 070	13
62.01 Programmierungstätigkeiten	7 885	8 764	088	493			502
63.12 Webportale	923	1 306	1 451	1 504	1 652	2 012	2 026

Daten aus dem Berichtsjahr 2017 bzw. 2018 liegen erst ab Oktober der Folgejahre vor.

- <sup>1)</sup> Unternehmen mit steuerbarem Umsatz aus Lieferungen und Leistungen und/ oder mit sozialversicherungspflichtig Beschäftigten im jeweiligen Berichtsjahr

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