



HESSISCHER LANDTAG

02. 12. 2024

Kleine Anfrage

**Markus Fuchs (AfD), Karsten Bletzer (AfD), Christian Rohde (AfD),
Pascal Schleich (AfD), Jochen K. Roos (AfD), Andrea Lichert (AfD),
Klaus Gagel (AfD) und Dimitri Schulz (AfD) vom 12.07.2024**

Förderung der Entwicklung von Computerspielen

und

Antwort

Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr, Wohnen und ländlichen Raum

Vorbemerkung Fragesteller:

Seit April 2021 fördert die Landesregierung die Entwicklung von Computerspielen mit dem Programm „HESSEN serious Games“. In der zum 02.04.2024 ausgelaufenen Förderrunde wurden laut Pressemitteilung des Wirtschaftsministeriums an insgesamt sechs Entwicklerfirmen knapp 280.000 Euro in Form nicht zurückzahlbarer Zuschüsse gezahlt.

Vorbemerkung Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr, Wohnen und ländlichen Raum:

Die Kultur- und Kreativwirtschaft mit der Games-Industrie als wichtigem Teilmarkt gehört zu den stark wachsenden Wirtschaftszweigen in Hessen. Diese Entwicklung und die internationale Sichtbarkeit der Branche in Hessen möchte die Landesregierung auch weiter unterstützen. Mit dem Programm „HESSEN serious GAME“ fördert das Hessische Ministerium für Wirtschaft, Energie, Verkehr, Wohnen und ländlichen Raum (HMWVW) die Entwicklung marktfähiger Spielekonzepte, insbesondere von Serious Games. Die Förderung soll dazu beitragen, dass sich Hessen als entsprechender Standort profiliert und hessische Spieleentwickler gestärkt werden. Der grundsätzliche Förderschwerpunkt auf Serious Games wurde im engen Austausch mit der Games-Branche gewählt. Über die Vergabe der Fördermittel entscheidet eine Fachjury.

Diese Vorbemerkungen vorangestellt, beantworte ich die Kleine Anfrage wie folgt:

Frage 1 Wurde das Programm „HESSEN serious Games“ zwischenzeitlich evaluiert? Die Antwort bitte begründen und dabei die Ergebnisse der Evaluation und daraus gezogener Schlussfolgerungen angeben.

Das Förderprogramm „HESSEN serious GAME“ wird durch die WIBank als bewilligende Stelle überwacht. Die WIBank berichtet regelmäßig bei den Jurysitzungen über den Stand bereits bewilligter Projekte.

Das Programm „HESSEN serious GAME“ wird gut angenommen – mit steigender Tendenz: Während in den Jahren 2021 bis 2023 durchschnittlich zwölf Förderanträge pro Jahr eingereicht wurden, hat sich die Zahl der Einreichungen im laufenden Programmjahr (2024) gegenüber dem Vorjahr nahezu verdoppelt (von 13 auf 24). Von 2021 bis 2024 wurden insgesamt 61 Förderanträge eingereicht. 24 Anträge wurden positiv beschieden, davon 18 für die Entwicklung von Serious Games und sechs für andere Spiele.

Frage 2 Anhand welcher Kriterien und Kennzahlen wird der Erfolg oder Misserfolg des Programms „HESSEN serious GAME“ bewertet? Die Antwort bitte begründen und dabei die Kriterien und Kennzahlen erläutern.

Aufgrund der Vielfalt und Heterogenität der einzelnen Förderprojekte für das Programm „HESSEN serious GAME“ lassen sich – bis auf die Anzahl geförderter Projekte – keine einheitlichen, projektübergreifenden Kriterien und Kennzahlen festlegen. Im Rahmen einer vorgesehenen, externen Evaluation wird neben der Entwicklung der geförderten Spiele etwa auch der hessische Gamesmarkt insgesamt und die Entwicklung der geförderten Unternehmen zu betrachten sein.

Frage 3 Beabsichtigt die Landesregierung das Programm „HESSEN serious GAME“ dauerhaft fortzusetzen? Die Antwort bitte begründen.

Aufgrund der positiven Resonanz und steigenden Nachfrage hessischer Gamesfirmen nach entsprechenden Projektförderungen beabsichtigt die Landesregierung, das Programm HESSEN serious GAME fortzusetzen. Bei der Computerspielförderung handelt es sich um freiwillige Leistungen des Landes; ein Rechtsanspruch auf Förderung besteht daher nicht.

Frage 4 Wie werden die entwickelten Computerspiele vertrieben? Die Antwort bitte für jedes geförderte Spiel begründen.

Frage 5 Werden die entwickelten Computerspiele entgeltlich oder unentgeltlich angeboten? Die Antwort bitte für jedes geförderte Spiel begründen.

Die Fragen 4 und 5 werden aufgrund ihres Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Hierzu werden keine Daten erhoben. Die Landesförderung beschränkt sich auf die Förderung von Spielekonzepten und die Erstellung mindestens eines spielbaren Levels oder Moduls eines Computerspiels.

Frage 6 Worin besteht nach Auffassung der Landesregierung der Nutzen der 2024 geförderten Spiele? Bitte für jedes Spiel gesondert begründen.

Im Jahr 2024 wurden sechs Spieleentwicklungen gefördert, darunter drei Lernspiele und drei Spiele zur Unterhaltung.

Der Nutzen der geförderten Spieleideen besteht zusammengefasst aus den folgenden Aspekten:

- Vermittlung von Sprach- und ausbildungsspezifischen Kenntnissen für Pflegekräfte,
- Förderung kognitiver Fähigkeiten, insbesondere von Konzentration sowie strategischem Denken und Handeln,
- Inklusion durch Angebote zum Erlernen der Gebärdensprache und Förderung der Kommunikation zwischen Menschen mit und ohne Beeinträchtigung,
- Gesundheitsförderung und Förderung der Rehabilitation durch Unterstützung von Menschen mit Lungen- und Langzeit-Covid-Erkrankungen,
- Förderung von Interaktion, Sozialkompetenz und eines positiven Miteinanders und
- einem konstruktiven und lösungsorientierten Umgang mit allgemeinen und individuellen Herausforderungen.

Konkret wurden folgende Vorhaben bezuschusst:

- Das Spiel „CAREPLAY“ der Lingocare GmbH in Frankfurt am Main, das Pflegekräfte mit sprachlichem Förderbedarf in ihrer Ausbildung oder bei der Prüfung für die Anerkennung eines ausländischen Pflegeabschlusses unterstützen soll.
- „Vita‘Aer – Level 1 Wüste mit drei Kapiteln der Cosalux GmbH in Offenbach am Main, ein Serious Game, mit dem spielerisch Atemtechniken trainiert und das Bewusstsein für Lungengesundheit gestärkt werden soll. Es ist speziell auf die Bedürfnisse von Langzeit-Covid-Patientinnen und Patienten und Lungenerkrankten ausgerichtet. Die geplante Zusammenarbeit mit medizinischen Expertinnen und Experten soll die Effektivität des Spiels wissenschaftlich fundieren und seine Integration in rehabilitative und präventive Gesundheitsprogramme erleichtern.
- Die Weiterentwicklung der „Gebärdensprache-App talking hands“ um zusätzliche Lernspiele wie interaktive digitale Gebärden-Wimmelbilder und ein Motion Capture Verfahren zur Entwicklung der Gebärden-Animationen. Projektträger ist die Firma talking hands flipbook GmbH in Frankfurt am Main. Die App fördert spielerisch das Erlernen und die Anwendung von Gebärden und damit die Kommunikationsfähigkeit, insbesondere von Kindern mit verzögerter Sprachentwicklung, aber auch von Schwerhörigen, Gehörlosen und Ertaubten und leistet einen wichtigen Beitrag zur Förderung von Inklusion.
- „Terminal Crossing“, eine Spieleserie für mobile Geräte, die in regelmäßigem Rhythmus auf Social Media erscheinen soll. Es soll eine Welt voller „Endbosse“ mit vertikalen Hierarchien geschaffen werden, in der hohe Schulden durch Arbeit abgebaut werden können. Hier kann auf spielerische Weise ein konstruktiver und lösungsorientierter Umgang mit komplexen Herausforderungen trainiert werden. Entwickler ist die Firma Ripirip in Kassel.

- Die Erweiterung des Farming-Spiels „Sugardew Island: Your cozy farm shop“ um eine soziale Komponente. Entwickelt werden sollen Charaktere, mit denen die Spielerinnen und Spieler interagieren und soziale Beziehungen aufbauen können. Gezielte Interaktion und die Förderung von Empathie und Selbstreflexion sollen persönliches Wachstum fördern und zu einem positiven Miteinander beitragen.
- „KINPATH“, ein Rollenspiel-Game der Eduard Dobermann – Turtle Knight Games in Weiterstadt, das Spielende durch eine generationsübergreifende Familiensaga voller strategischer Entscheidungen und Autobattler-Kämpfe führen soll.

Frage 7 Anhand welcher Kriterien und Kennzahlen wird der Erfolg oder Misserfolg eines einzelnen geförderten Spiels bewertet? Die Antwort bitte begründen und die für jedes Spiel verwendeten Kriterien und Kennzahlen angeben.

Frage 8 Gibt es eine Qualitätskontrolle der geförderten Spiele nach Fertigstellung durch die Landesregierung? Die Antwort unter Beschreibung der für jedes Spiel vorgesehenen Qualitätskontrollmaßnahme begründen.

Die Fragen 7 und 8 werden aufgrund ihres Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Im Rahmen der Computerspielförderung werden die einzelnen Vorhaben bei Antragstellung auf die Erfüllung der in den Richtlinien des Landes Hessen zur Computer- und Videospielförderung festgelegten Förderkriterien hin überprüft. Neben konzeptionellen und gestalterischen Ansätzen spielen dabei unter anderem auch die Darstellung einer Marktpositionierung und von Einsatzmöglichkeiten eine Rolle. Während der Umsetzung der Vorhaben erfolgt eine Bewertung anhand von Inaugenscheinnahmen auf Branchenveranstaltungen und Messen, Internetrecherchen sowie Gesprächen und Rückmeldungen von Zuwendungsempfängern.

Darüber hinaus ergibt sich die Bewertung des Erfolgs oder Misserfolgs des geförderten Vorhabens aus der Erfüllung des im Zuwendungsbescheid festgelegten Zweckes. Bei der Verwendungsnachweisprüfung wird anhand haushaltsrechtlich festgelegter Kriterien geprüft, ob die bei Antragstellung geplanten Inhalte und Ziele erreicht, das Vorhaben vollständig realisiert und die Fördermittel des Landes zweckentsprechend, wirtschaftlich und sparsam verwendet wurden.

Alle geförderten Spiele, zu denen bereits ein Verwendungsnachweis geprüft ist, konnten erfolgreich abgeschlossen werden.

Frage 9 Betrachtet die Landesregierung Computerspiele als Produkt künstlerischen Schaffens im Sinne des Art. 10 der Landesverfassung? Die Antwort bitte begründen.

HESSEN serious GAME ist ein Angebot der Wirtschaftsförderung auf De-minimis-Basis. Computerspiele können neben ihrer Eigenschaft als Wirtschaftsgut auch als Kulturgut und bisweilen als Ausdruck künstlerischen Schaffens im Sinne des Art. 10 der Landesverfassung angesehen werden, dies ist anhand des Einzelfalls zu entscheiden. Für die Förderung durch HESSEN serious GAME ist dies ohne Belang.

Frage 10 Warum schließen die Förderkriterien des Landes Hessen zur Förderung von Computer- und Videospielen sehr erfolgreiche Spielekonzepte wie zum Beispiel „Grand Theft Auto“ von vornherein aus? Die Antwort bitte begründen.

Die Gamesförderung adressiert kleine und mittlere Unternehmen in Hessen. Sie zielt darauf ab, Wachstum und Wettbewerbsfähigkeit hessischer Spieleproduzentinnen und -produzenten zu stärken und ihnen den Eintritt in den Markt zu erleichtern. Darüber hinaus soll sie die Attraktivität des Wirtschaftsstandorts steigern, Anreize für weitere Gründungen und Niederlassungen in Hessen setzen und Computer- und Videospiele „Made in Hessen“ im In- und Ausland bekannter machen. Die Förderkriterien des Landes schließen erfolgreiche Spielekonzepte nicht kategorisch von der Förderung aus und zielen auch nicht ausschließlich, sondern insbesondere auf die Förderung von Serious Games ab. Allerdings reicht das Förderbudget für kostspielige Produktionen wie etwa GTA V mit Produktionskosten von rund 250 Millionen US-Dollar bei Weitem nicht aus. Für die Förderung großvolumiger Projekte stellt der Bund Fördermittel zur Verfügung. Diese Mittel können auch von hessischen Unternehmen in Anspruch genommen werden.