

**Tischvorlage für die Sitzung des Senats am 10.10.2023**

**„Hält der Senat die „Games“-Branche im Land Bremen für unwichtig?“**

Anfrage für die Fragestunde der Bremischen Bürgerschaft (Landtag)

**A. Problem**

Die Fraktion der CDU hat für die Fragestunde der Bürgerschaft (Landtag) folgende Anfrage an den Senat gestellt:

Wie bewertet der Senat die Bedeutung der Spieleentwickler-Branche im Land Bremen im Hinblick den schnell wachsenden Zukunftsmarkt von „Games“, deren kommerzielle und kulturelle Bedeutung sowie die hochqualifizierten und gut bezahlten Arbeitsplätze in der Branche?

Wie bewertet der Senat die Pläne der Ampelkoalition im Bund, die „Games“-Förderung von 70 Mio. Euro im laufenden Haushaltsjahr auf unter 50 Mio. Euro im kommenden Haushaltsjahr zu kürzen und welche Auswirkungen hätte dies auf den „Games“-Standort Bremen?

Wie begründet der Senat, dass Bremen neben Mecklenburg-Vorpommern das einzige Bundesland ist, das keine „Games“-Förderung auf Landesebene anbietet und warum ist auf diesem Feld keine Zusammenarbeit mit Niedersachsen über die „nordmedia“ möglich, wie sie im Filmbereich bereits seit Jahren erfolgreich praktiziert wird?

**B. Lösung**

Auf die vorgenannte Anfrage wird dem Senat folgende Antwort vorgeschlagen:

**Zu Frage 1:**

Für den Bremer Senat ist die Games-Branche ein Wachstumsmarkt der nächsten Jahre. Neben der Kulturschöpfung und durch die Platzierung im Mainstream bringt diese Branche Chancen für die Wirtschaft. Die Wachstumsprognosen für Deutschland sind stark steigend und die gut qualifizierten Arbeitskräfte auf gut bezahlten Arbeitsplätzen haben aus wirtschaftspolitischer Sicht auch Potenzial für den Wirtschaftsstandort Bremen. Games-Projekte werden meistens mit großen Teams

über mehrere Jahre in den Unternehmen umgesetzt, wodurch relevante Steuereinnahmen am Standort erzielt werden können.

### **Zu Frage 2:**

Die geplante Kürzung der Bundesförderung ist kein gutes Signal in die Branche und für den Games-Standort Deutschland insgesamt. Die vorgesehenen Kürzungen der Bundesförderung verkleinert, auch für die Bremer Unternehmen, die auf die Bundesförderung zugreifen, den Topf an möglichen Fördermitteln. Grundsätzlich hat die Bundesförderung dafür gesorgt, dass deutsche und auch Bremer Unternehmen der Branche, gegenüber der ausländischen Konkurrenz aufholen konnten. Es war und ist auch in Bremen durch die Förderung möglich, dass Projekte in einer Größe realisiert werden können, die vorher so nicht möglich waren. Die geplante Kürzung der Bundesförderung wird es den deutschen Unternehmen schwerer machen, gegen die sehr gut erreichbare europäische und globale Konkurrenz anzukommen. Es ist davon auszugehen, dass sich durch die Reduzierung der Bundesförderung die Nachfrage nach Landesförderung erhöhen wird. In welchem Umfang dies geschehen wird, ist nicht absehbar. Wobei die Landesförderung meistens auf junge Unternehmen und den Nachwuchs abzielt und keinen Ausgleich für eine reduzierte Bundesförderung darstellen kann.

### **Zu Frage 3:**

Eine Zusammenarbeit über die nordmedia - Film- und Mediengesellschaft Niedersachsen/Bremen mbH ist auch in Bremen möglich. Das Nachwuchsstipendium Closeup steht u.a. auch für den Nachwuchs in der Games-Branche zur Verfügung. Grundsätzlich stehen der Games-Branche aber alle Förderprogramme für die Wirtschaft im Land Bremen offen. Das beinhaltet bspw. die Programme Forschung, Entwicklung und Innovation oder Crowdfunding „Schotterweg“ der Bremer Aufbaubank, die beide bereits auch durch die Games-Branche in Anspruch genommen wurden. Darüber hinaus können Kulturakteure der Freien Szene, die Games speziell in ihren kulturellen Dimensionen ausloten, Projektanträge im Bereich Film/Medien sowie Junge Szene/Subkultur im Rahmen des jährlichen Projektmittelverfahrens beim Senator für Kultur stellen.

### **C. Alternativen**

Keine.

### **D. Finanzielle und Personalwirtschaftliche Auswirkungen, Gender-Prüfung**

Die Beantwortung der Anfrage hat keine finanziellen oder personalwirtschaftlichen Auswirkungen.

Computer- und Videospiele sind ein bedeutender Faktor im Medienalltag und weisen zugleich eine klare Geschlechterdimension auf, sowohl in Bezug auf die Spielenden

als auch in Bezug auf die Inhalte, Entwicklung und Gestaltung der Spiele. Computer- und Videospiele erreichen immer weitere Teile der Gesellschaft und erhalten damit eine zunehmende Bedeutung bei der Reproduktion oder dem Abbau von Geschlechterstereotypen. Mittlerweile sind rund 48% der Spielenden weiblich. Allerdings sind in der Spielentwicklung, wie in der gesamten Digitalbranche, Frauen noch deutlich unterrepräsentiert.

### **E. Beteiligung und Abstimmung**

Nicht erforderlich.

### **F. Öffentlichkeitsarbeit und Veröffentlichung nach dem Informationsfreiheitsgesetz**

Die Vorlage ist nach Beschlussfassung für die Öffentlichkeitsarbeit geeignet. Der Veröffentlichung über das zentrale elektronische Informationsregister steht nichts entgegen.

### **G. Beschluss**

Der Senat stimmt entsprechend der Vorlage der Senatorin für Wirtschaft, Häfen und Transformation vom 09.10.2023 einer mündlichen Antwort auf die Anfrage der Fraktion der CDU in der Fragestunde der Bürgerschaft (Landtag) zu.