

17. Wahlperiode

Schriftliche Anfrage

des Abgeordneten Alexander Morlang (PIRATEN)

vom 01. Dezember 2015 (Eingang beim Abgeordnetenhaus am 02. Dezember 2015) und **Antwort**

Videospielentwicklung in Berlin (II): Indie Games

Im Namen des Senats von Berlin beantworte ich Ihre Schriftliche Anfrage wie folgt:

1. Welche Definition legt der Senat dem Begriff „Indie Game“ zugrunde?

Zu 1.: Der Senat von Berlin nimmt keine Definition des Begriffes vor. Gängig ist, dass es sich bei Indie Games um typischerweise kleinere Computerspiele handelt, die von Spieleentwicklern erstellt werden, die ohne finanzielle Unterstützung und ohne Abhängigkeit von anderen Firmen/ Konzernen/ Publishern arbeiten.

2. Welche Möglichkeiten der Förderungen und Beratung stellt die Verwaltung oder Berlin Partner für Indie-Game-Entwickler in Berlin zur Verfügung?

Zu 2.: Indie-Game-Entwicklern steht das Förderinstrumentarium des Landes Berlin genauso wie anderen Unternehmen zur Verfügung, darunter das Innovations- und Technologieförderprogramm ProFIT (www.ibb.de/ProFIT). Fördertechnisch werden Indie-Game-Entwickler beim Medienboard mit dem Programm Innovative Audiovisuelle Inhalte gezielt betreut, www.medienboard.de/foerderung/interaktives-und-innovatives/.

3. Welchen Anteil am Gesamtumsatz der Berliner Videospielebranche machen die Entwicklung und der Verkauf von Indie Games aus und welche Umsatzentwicklung gab es in dieser Sparte seit 2011?

4. Wie viele Beschäftigte hat die Sparte der Indie Games insgesamt in Berlin?

Zu 3. und 4.: Die Gameswirtschaft in der Hauptstadtregion erwirtschaftet – gemäß einer Studie des Medienboard – rund 1 Mrd. Euro Umsatz jährlich und umfasst 1.500 Unternehmen mit über 10.000 Beschäftigten (2012/13). Der Bereich Indie Games wird nicht einzeln

erhoben und auch in den Wirtschaftsstatistiken nicht einzeln ausgewiesen.

5. Welche Preise, Auszeichnungen und sonstige Honorierungen für Indie Games werden in Berlin verliehen?

Zu 5.: In Berlin wird alle zwei Jahre der Deutsche Computerspielpreis verliehen, der Indie Games in zahlreichen Kategorien berücksichtigt.

Ebenfalls in Berlin wird seit 2012 der „A MAZE. Award“ speziell für Indie Games im Rahmen des A MAZE. / Berlin – International Independent Videogames Festival verliehen. Zu weiteren Auszeichnungen liegen dem Senat keine Erkenntnisse und Informationen vor.

6. Welche Preise, Auszeichnungen und sonstige Honorierungen für Indie Games wurden bisher an Berliner/-innen oder Berliner Entwicklungsstudios seit 2011 verliehen?

Zu 6.: Das Berliner Indie-Games-Entwicklerstudio Golden Tricycle wurde 2014 für sein Spiel CLARC mit dem Deutschen Computerspielpreis, Kategorie Mobile Games, und mit dem Deutschen Entwicklerpreis ausgezeichnet. Zu weiteren Auszeichnungen liegen dem Senat keine Erkenntnisse und Informationen vor.

7. Welche Strategien und Konzepte hat der Senat, die kulturelle Varietät von Videospiele – auch, aber nicht ausschließlich im Wirtschaftsgeschehen – zu fördern und zu unterstützen, welche Rolle nehmen darin die Indie Games ein und welche Maßnahmen hat er bisher umgesetzt? (Bitte ggf. relevante Dokumente im Originalwortlaut anhängen.)

Zu 7.: Die Förderung der Games- bzw. Videospielebranche erfolgt vor allem über die Wirtschaftsförderprogramme des Landes und die Investitionsbank Berlin.

Die Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH fördert im Auftrag der Länder Berlin und Brandenburg nicht nur Filmproduktionen, sondern auch den Bereich der audiovisuellen Inhalte allgemein, zu dem auch die Videospiele gehören.

Von 2011 bis 2015 sind 44 Games-Entwicklungen mit insgesamt 1.998.000 Euro gefördert worden, hinzu kommen 1.999.545 Euro für Veranstaltungen wie die Deutschen Gamestage, den Deutschen Computerspielpreis und Projekte der Stiftung Deutsche Spielekultur GmbH.

Der Senat ist aus medienwirtschaftlicher und kulturpolitischer Sicht bestrebt, die Gamesentwicklung am Standort zu fördern und das Bewusstsein für den Beitrag der Gamesbranche zu stärken. Was die Pflege und Zugänglichmachung anbetrifft, kann auf das private Computerspielmuseum verwiesen werden, das seit 1997 die weltweit erste ständige Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur unterhält. Mit einer Anschubfinanzierung der Lotto-Stiftung wurde am [21.1.2011](#) in neuen Räumen die Dauerausstellung „Computerspiele. Evolution eines Mediums“ eröffnet.

Berlin, den 17. Dezember 2015

In Vertretung

Dr. Hans Reckers

.....
Senatsverwaltung für Wirtschaft,
Technologie und Forschung

(Eingang beim Abgeordnetenhaus am 21. Dez. 2015)