

Antrag

**der Abgeordneten Andreas C. Wankum, Brigitta Martens, Wolfgang Beuß,
Bernd Capeletti, Robert Heinemann, Rolf Reincke, Hans Lafrenz,
Monika Westinner (CDU) und Fraktion**

**der Abgeordneten Farid Müller, Dr. Eva Gümbel, Jens Kerstan, Linda Heitmann,
Antje Möller (GAL) und Fraktion**

Betr.: Förderung von Animationsfilm, Games und newTV für Hamburg

1. Animationsfilm

In den vergangenen Jahren ist der Produktionsoutput deutscher Animationsfilme deutlich gestiegen. Auch in den nächsten Jahren wird eine weiterhin deutlich positive Entwicklung erwartet. Hamburg hat in der deutschen Animationsszene eine herausgehobene Stellung. So gehört die Trickcompany Filmproduktion GmbH (TFC) zu den Marktführern.

Mit den Fördermitteln Hamburgs für die Arbeitsplatzsicherung im Animationsfilmbereich konnten von 2006 bis 2009 23 Projekte mit insgesamt 2.826.546 Euro unterstützt werden. Dadurch wurden 289 befristete Arbeitsverhältnisse geschaffen, davon 54 im Nachwuchsbereich.

Die Maßnahme ist ein wichtiger Bestandteil zur Erhaltung des Animationsstandorts Hamburg. Mit ihrer Hilfe konnten exzellente Fachkräfte in der Stadt beschäftigt und gehalten werden. Absolventen der animation-school-hamburg wurde der Berufseinstieg ermöglicht, der für sie besonders wichtig ist, um sich weiterzuentwickeln und praktische Erfahrungen zu sammeln.

In der Animationsbranche werden Arbeitsverträge projektweise abgeschlossen. Wenn an einem Standort keine oder nur wenig Projekte entwickelt und produziert werden, wandern die kreativen Fachkräfte – als erstes die herausragenden Spezialisten – in konkurrierende Standorte ab.

Die Fördermittel waren besonders hilfreich bei der Entwicklung der Projekte. In dieser ersten kreativen Phase werden die Hauptfiguren und der Look des späteren Films ausgearbeitet. Mithilfe eines Trailers, der ebenfalls in der Projektentwicklung erstellt wird, präsentieren sich die Produktionsfirmen bei den Sendern und auf Fachmessen. Bei der Akquisition der Projektfinanzierung ist diese Präsentation der wichtigste Baustein.

Der Animationsfilm ist also ein wichtiger Standortfaktor für Hamburg in einem Wachstumsmarkt, der durch einen intensiven Wettbewerb geprägt ist. Animationen sind aber nicht auf Serien oder abendfüllende Filme beschränkt. Im Rahmen der Medienkonvergenz nimmt die Verzahnung zwischen Games, Film und Werbung zu und wird zu einem Qualitätsmerkmal im Wettbewerb mit anderen Medienstandorten.

Animationen dienen unter anderem der Visualisierung in Entertainment, Industrie und Forschung. „Weiche Rahmenbedingungen“ zur Unterstützung der Vernetzung werden durch die Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein GmbH und die Initiative „Hamburg@work“ zur Verfügung gestellt. Durch die Bereitstellung von Projektentwicklungs-

und Produktionsmitteln im Wachstumssegment Animationsfilm sollen jetzt zusätzliche Vorhaben für den Standort Hamburg gewonnen werden.

Während der Fördermaßnahme konnten 17 Projekte entwickelt werden. Für den Animationsstandort Hamburg ist es von vitalem Interesse, dass möglichst viele dieser Projekte auch hier realisiert werden können. Die Entwicklung eines Projektes dauert in der Regel ein gutes Jahr, die Produktion mindestens drei Jahre. So würde sich die investierte Entwicklungsförderung, die der Senat 2006 begonnen hat, auszahlen. In der Produktionsphase werden mehr Arbeitskräfte über einen längeren Zeitraum beschäftigt als in der Entwicklungsphase. Damit würden weitere Arbeitsplätze in Hamburg geschaffen werden.

Wirtschaftlichkeit und Erfolgskontrolle:

Wesentliche Steuerungsgrößen der Förderung sind erwartete Produktionsleistungen von mindestens 150 Prozent des Fördervolumens (für die bisherigen Förderungen wurde bereits ein wirtschaftlicher Effekt von 190 Prozent erreicht) und damit induzierte Arbeitsplatzeffekte in Hamburg. Die Förderung wird als bedingt rückzahlbares Darlehen vergeben, das heißt wirtschaftlich erfolgreiche Projekte müssen ihre Förderung zurückzahlen. Diese Rückflüsse sollen wieder dem Animationsfilm zukommen. Folgekosten aus der Förderung entstehen nicht. Die Auszahlung erfolgt sukzessiv auf der Basis vertraglich festgelegter Projektfortschritte und dem Nachweis der eingestellten Mitarbeiter. Dementsprechend wird jedes Förderprojekt in ein fortlaufendes Controlling-System integriert.

Arbeitsplatzeffekte:

Zwischen 70 und 300 Personen (abhängig von der Größe der Produktion) sind an einer Animationsfilmproduktion in einem stark arbeitsteiligen, personalintensiven und technisch sehr hochwertigen Herstellungsprozess beteiligt, in dem circa 75 Prozent der Herstellungskosten auf Personalkosten entfallen. Etwa 300 Personen aus Hamburg und der Metropolregion bilden den kreativen Pool für die Produktion von Animationsfilmen.

2. Games

Die Games-Branche hat sich zu einem wichtigen Wirtschaftsfaktor entwickelt. Einer Studie der Beratungsgesellschaft PricewaterhouseCoopers zufolge werden in Deutschland 2009 voraussichtlich 2,1 Milliarden Euro für Spielesoftware und Online-Spiele ausgegeben. Bis 2013 wird mit einem Anstieg auf 2,6 Milliarden Euro gerechnet.

Hamburg hat an dieser Entwicklung überdurchschnittlich partizipiert. Die Hamburger Games-Branche hat sich zu einem essenziellen Bestandteil der Medien- und IT-Wirtschaft entwickelt. Momentan verdienen in Hamburg bereits um die 2.300 Menschen ihren Lebensunterhalt in der digitalen Spielebranche. Innerhalb der gesamten Wertschöpfungskette der Branche gibt es etwa 200 Unternehmen, die ein Games-Cluster mit einem erheblichen Potenzial für internes und externes Wachstum bilden. Diese Chancen sind in den letzten Jahren auch durch ein spezielles Programm zur Förderung von Prototypen aktiviert worden. Mit der Förderung konnten bislang elf Projekte gefördert und folgende Effekte angestoßen werden:

- Mit den Fördergeldern konnten bislang acht Unternehmensgründungen mit auf den Weg gebracht werden.
- Im Rahmen der geförderten Projekte sind über 50 Arbeitsplätze entstanden.
- Diverse indirekte Effekte durch Kooperationen mit rund 25 Hamburger Unternehmen im Rahmen der Projekte.
- Hoher Imagegewinn für den Standort Hamburg innerhalb der nationalen und internationalen Games-Branche. Das Förderprogramm ist in Deutschland das erste und einzige seiner Art und stellt ein wichtiges Alleinstellungsmerkmal des Games-Standorts Hamburg dar. Dementsprechend konnte Hamburg in den Medien auch sehr gut positioniert werden.

- Schließlich ist das Förderprogramm im Maßnahmenmix der bundesweit führenden Initiative „gamecity : Hamburg“ ein zentraler Baustein.

3. newTV

Mit über 1.300 Unternehmen im Bereich der audiovisuellen Medien und rund 700 Unternehmen im Segment Filmwirtschaft nimmt Hamburg eine führende Stellung in der Bewegtbild-Branche ein. Um die Entwicklung neuer Formate in diesem Bereich zu fördern, wurde Ende 2008 das „Förderprogramm newTV (Digitale Spartenkanäle)“ gestartet. Ziel dieses Förderprogramms ist es, Unternehmen in der Frühphase bei der Entwicklung und dem Aufbau von sogenannten newTV-Angeboten zu unterstützen.

Unter den Begriff „newTV“ fallen Bewegtbild-Formate wie Web TV, Video-on-Demand (VoD)¹, Digitale Spartenkanäle, Handy-TV und IPTV², denen auf dem Markt eine stetig wachsende Bedeutung zukommt. Denn während klassisches Fernsehen durch knappe Übertragungsressourcen geprägt ist, ermöglichen die Digitalisierung der Medien und Übertragungswege (Kabel, Terrestrik, Satellit) sowie die zunehmende Verfügbarkeit breitbandiger Internetzugänge, neue Bewegtbild-Angebote kostengünstig zu produzieren und zu verbreiten. Diese Entwicklungen betreffen nicht nur Film und Fernsehen, sondern auch Bereiche wie Internet, Telekommunikation und Werbung. Mit dem „Förderprogramm newTV“ wurde die Attraktivität des Standortes Hamburg in diesem wettbewerbsintensiven Sektor erhöht und analog zur Games-Förderung ein Alleinstellungsmerkmal im Standortwettbewerb entwickelt.

Während bis zum Sommer dieses Jahres die Nachfrage von Unternehmen für die Förderung eher als verhalten zu bezeichnen war, hat sich diese in den letzten Monaten erheblich verstärkt – Geschäftsmodelle, die auf Bewegtbild-Applikationen basieren, werden zunehmend als zukünftiges Wachstumsfeld erkannt. Dabei nimmt die Unsicherheit bezüglich der nachhaltigen wirtschaftlichen Tragfähigkeit kontinuierlich ab. Insgesamt wurde bisher über sechs Förderanträge positiv entschieden. Für fünf weitere Fälle steht eine Entscheidung unmittelbar bevor.

Die Bürgerschaft möge daher beschließen:

Der Senat wird ersucht,

1. unter Berücksichtigung der oben genannten Erfahrungen in den letzten Jahren die Förderung von Animationsfilm, Games und newTV fortzuführen und dafür 925.000 Euro im Zeitraum 2010 – 2012 im Einzelplan 3.3 aus vorhandenen Mitteln zur Verfügung zu stellen,
2. die Mittel nach der Maßgabe 40 Prozent Animationsfilm, 40 Prozent Games und 20 Prozent newTV zu vergeben, sofern die Antragslage dies zulässt.
3. der Bürgerschaft zu berichten.

¹ VoD beschreibt die Möglichkeit, digitales Videomaterial auf Anfrage von einem Internetangebot oder -dienst herunterzuladen oder über einen Video-Stream direkt mit einer geeigneten Software anzusehen.

² Steht für Internet Protocol Television und bezeichnet die digitale Übertragung von Fernsehprogrammen und Filmen durch das Internet.