

## Kleine Anfrage

der Abgeordneten Pia Schellhammer und Wolfgang Schlagwein (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)

und

## Antwort

des Ministeriums für Wirtschaft, Klimaschutz, Energie und Landesplanung

### Initiative „Game Up“ – Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz

Die **Kleine Anfrage 3766** vom 24. September 2015 hat folgenden Wortlaut:

Die Software- und Games-Branche als Teil der Digitalwirtschaft ist ein wachsender Markt mit großem Potenzial. Die Initiative „Game Up“ – Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz fördert die Branche mit Unterstützung des Ministeriums für Wirtschaft, Klimaschutz, Energie und Landesplanung.

Vor diesem Hintergrund fragen wir die Landesregierung:

1. Welche Partner sind an der Initiative „Game Up“ – Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz beteiligt?
2. Mit welcher Summe fördert die Landesregierung die Initiative?
3. Wie hat sich die Software- und Games-Branche in Rheinland-Pfalz in den vergangenen Jahren entwickelt?
4. Welches Potenzial bietet die Software- und Games-Branche für die Digitalisierung der Wirtschaft und der Gesellschaft?

Das **Ministerium für Wirtschaft, Klimaschutz, Energie und Landesplanung** hat die Kleine Anfrage namens der Landesregierung mit Schreiben vom 10. Oktober 2015 wie folgt beantwortet:

Entwicklungen in der „Digitalen Wirtschaft“ durchdringen die Prozesse, Wertschöpfungsketten und Geschäftsmodelle nahezu aller Wirtschaftsbereiche. Gerade kreative Berufe profitieren von den Entwicklungen der Digitalisierung. Die Software-/Games-Industrie ist bekannt als innovativer Impulsgeber und Wachstumsmarkt mit enormem Potenzial.

Deutschland zählt weltweit zu den größten Absatzmärkten für digitale Spiele und hat sich derzeit zu einem der weltweit wichtigsten Produktionsstandorte für Mobile-, Online- und Browser-Spiele entwickelt. Als eine zentrale Säule der deutschen Medienwirtschaft und Massenmedium hat die Branche mit einem Umsatz von 1,89 Mrd. Euro in 2014 sowohl die Musikindustrie als auch den Filmmarkt in Bezug auf das Wachstumstempo deutlich überholt.

Gaming hat sich mittlerweile in allen Altersgruppen etabliert, rund 30 Millionen Deutsche spielen regelmäßig. Danach spielen im Alter ab 14 Jahren 42 % der Deutschen Computer- und Videospiele. Mehr als jeder vierte Bundesbürger (26 %) kann sich ein Spielen in Zukunft vorstellen. Der Anteil an männlichen und weiblichen Gamern ist mittlerweile etwa gleich hoch. (Quelle: Bitkom Research, Stand Juli 2015).

Über die dargestellten Marktzahlen hinaus ist die Computer- und Videospielebranche ein wichtiger Innovationstreiber. Sie nimmt eine Schlüsselrolle für die deutsche Wirtschaft ein, da sie kreatives Schaffen mit Hochtechnologie verbindet. Serious Games, Gamification, Virtual Reality und 3 D-Simulationen, zusammengefasst unter dem Begriff der Applied Interactive Technologies – kurz APITs - leisten einen zentralen Beitrag zur Gestaltung der Industrie 4.0.

Die Landesregierung hat diese gesamtwirtschaftliche Bedeutung erkannt und unterstützt diesen Beitrag zur Digitalisierung im Rahmen der Initiative „Digital Leben und Arbeiten in Rheinland-Pfalz“.

Dies vorausgeschickt, beantworte ich die Kleine Anfrage wie folgt:

Zu Frage 1:

Die Maßnahme ist ein Projekt der IMG Innovations-Management GmbH, das gemeinsam mit den Verantwortlichen des Lehrgebiets Intermedia Games an der Hochschule Trier umgesetzt und durch die Landesregierung im Rahmen der Initiative „Digital

b. w.

Leben und Arbeiten in Rheinland-Pfalz“ finanziell unterstützt wird.

Zu Frage 2:

Für das zunächst bis Ende 2016 zeitlich befristete Projekt „Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz“ wurde eine Fördersumme von insgesamt ca. 160 000 Euro bewilligt.

Zu Frage 3:

Die Entwicklung und Ausbreitung neuer Technologien der Information und Kommunikation sowie neuer Medien schreitet weltweit rasant voran. Sie wirken sich nachhaltig auf alle Lebensbereiche, unsere Gesellschaft, die Wirtschaft und den globalen Wissens- und Knowhow-Transfer aus.

Die Software-/Games-Industrie ist sowohl Teilbereich der Digitalen Wirtschaft als auch ein Teilmarkt der Kultur- und Kreativwirtschaft. Neben den angewandten Bereichen wie Architektur, Werbung, Design, Kunsthandwerk zählt in der Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) der Teilmarkt Software/Games zu einem der wichtigsten Wachstumsbereiche in Rheinland-Pfalz. Der Teilmarkt Software/Games weist ein besonders hohes Innovationspotenzial auf und vermag es, wertvolle Impulse an die Gesamtwirtschaft sowie in vielen Bereichen wissensintensive Dienstleistungen für die Gesamtwirtschaft zu erbringen.

Die KKW hat in Rheinland-Pfalz einen Umsatz von rund 4 Mrd. Euro mit über 36 000 Menschen in über 10 000 Unternehmen vorzuweisen. Die Software-/Games-Industrie bildet den umsatzstärksten Teilbereich der Kreativwirtschaft mit rund 900 Mio. Euro und 23 % Gesamtanteil. Verbunden mit einer wachsenden Beschäftigtenzahl von 5 % macht das im Zeitraum 2012 bis 2014 einen Anteil mit über 9 700 Beschäftigten aus.

Der Bereich Software/Games birgt am Standort der Hochschule Trier ein besonderes Potenzial. Im Studiengang Intermedia Design im Fachbereich Gestaltung der Hochschule Trier studieren derzeit 600 Programmierer und weitere 150 Studierende im Lehrgebiet Intermedia Design. In der nun angestrebten Verbindung und Kooperation mit weiteren Hochschulstandorten werden hier wichtige Potenziale für die Entwicklung des Standorts und die Stärkung der Position Rheinland-Pfalz gesehen.

Zu Frage 4:

Als Leitmedium des digitalen Zeitalters vermitteln Games in spielerischer Interaktion Inhalte zugunsten jeglicher Lebensbereiche. Damit erleichtern sie Lern- und Entwicklungsprozesse in der schulischen und beruflichen Bildung, unterstützen therapeutische Verfahren in der Medizin und tragen zu Innovationen in anderen Wirtschaftszweigen bei. 3 D-Software aus der Spiele-Branche vereinfacht heute die Simulation von Produktionsprozessen in der Industrie oder die räumliche Visualisierung in der Architektur und im Bauwesen. Serious Games, Gamification, Virtual Reality und 3 D-Simulationen können einen zentralen Beitrag zur Gestaltung der Gesamtwirtschaft leisten.

Eveline Lemke  
Staatsministerin