

A n t w o r t

der Bevollmächtigten des Landes beim Bund und für Europa und Medien

auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Lisa-Marie Jeckel und Stephan Wefelscheid (FREIE WÄHLER)
– Drucksache 18/7292 –

Förderung und Entwicklung der Gaming-Branche in Rheinland-Pfalz

Die **Kleine Anfrage – Drucksache 18/7292** – vom 22. August 2023 hat folgenden Wortlaut:

„Games“ bzw. Computer- und Konsolenspiele erfreuen sich ungebrochener Beliebtheit und sind seit Jahren fester Bestandteil des Alltags vieler Menschen, insbesondere Jugendlicher und junger Erwachsener. Deutschland zählt dabei zu den fünf größten und finanzstärksten Absatzmärkten weltweit, profitiert jedoch unterproportional von diesem Umsatz, da kaum große Titel von deutschen Spieleentwicklern auf den Markt gebracht werden. Nur rund fünf Prozent des Umsatzes werden durch einheimische Entwickler gedeckt, davon überwiegt der Mobil-Bereich (Mobile-Games etc.).

Daher ist die Förderung innovativer Entwickler ein wichtiges Anliegen, um nicht den Anschluss zu verlieren. Wie jedoch einem Artikel des Handelsblatts vom 15. August zu entnehmen ist, fürchtet der Branchenverband game durch die mögliche Verringerung der Bundesfördermittel im Haushaltsentwurf für 2024 von 70 Millionen (2023) auf 48,7 Millionen Euro einen Abbruch der „Aufholjagd gegenüber anderen Staaten“.

Rheinland-Pfalz mit Mainz als wichtigem Medienstandort hat mit einem großen Entwickler wie Ubisoft oder mit dem Bachelorstudiengang „Informatik – Digitale Medien und Spiele“ an der Hochschule Trier sowie weiteren Games-relevanten Abschlüssen in Kaiserslautern, Mainz und Koblenz einiges an Potenzial aufzuweisen. Jedoch verbleiben Studenten häufig nicht in Rheinland-Pfalz, wie auch die Studie „Fachkraft 2030“ aus dem Jahr 2022 belegt (<https://jobvalley.com/de-de/blog/wo-es-studierende-nach-dem-abschluss-hinzieht/>, letzter Zugriff 21. August 2023), sondern wandern in andere Bundesländer ab. Insbesondere Hamburg gilt dabei als Zentrum auch für Games-Entwickler. Dort beschäftigt das Netzwerk „Game City Hamburg“ sieben Kräfte, während das dazu äquivalente „GameUp!“ in Rheinland-Pfalz nur eine Vollzeitstelle aufweist.

Im Ausschuss für Digitales am 29. April 2022 stellte Staatssekretärin Raab die Medienförderung vor und schlüsselte die Nachfrage nach Förderungen im Games-Bereich auf.

Vor diesem Hintergrund fragen wir die Landesregierung:

1. Wie hat sich die Games-Branche im vergangenen Jahr seit dem Bericht im Ausschuss für Digitales in Rheinland-Pfalz entwickelt?
2. Wie hoch ist der Förderbedarf bei in Rheinland-Pfalz eingereichten Projekten im Vergleich zu im Rahmen der Medienförderung gewährten Fördermitteln?
3. Wie ist die personelle Ausstattung der Medienförderung?
4. Inwieweit reagiert die Landesregierung auf die geänderten Bundesfördermöglichkeiten?
5. Wie viele Studenten machen in Rheinland-Pfalz Games-relevante Abschlüsse (aufgeschlüsselt nach Studiengang und anschließendem Verbleib in RLP/Wegzug)?
6. Was tut die Landesregierung, um Absolventen und Fachkräfte im Games-Bereich in Rheinland-Pfalz zu halten bzw. nach Rheinland-Pfalz zu holen?
7. Welche weiteren Rahmenbedingungen hält die Landesregierung für notwendig, um die Gaming-Branche in Rheinland-Pfalz nachhaltig zu fördern und zu entwickeln?

Die **Bevollmächtigte des Landes beim Bund und für Europa und Medien** hat die Kleine Anfrage namens der Landesregierung mit angefügtem Schreiben beantwortet.



Staatskanzlei Rheinland-Pfalz | Postfach 38 80 | 55028 Mainz

Präsidenten des
Landtags Rheinland-Pfalz
Herrn Hendrik Hering, MdL
Platz der Mainzer Republik 1
55116 Mainz

BEVOLLMÄCHTIGTE DES
LANDES BEIM BUND
UND FÜR EUROPA
UND MEDIEN

Staatssekretärin
Heike Raab

E-Mail: vz.raab@stk.rlp.de

11. September 2023

**Kleine Anfrage der Abgeordneten Lisa-Marie Jeckel und Stephan Wefelscheid
(FREIE WÄHLER) vom 22. August 2023
„Förderung und Entwicklung der Gaming-Branche in Rheinland-Pfalz“
- Drucksache 18/7292 –**

Sehr geehrter Herr Landtagspräsident,

die Kleine Anfrage 18/7292 zu „Förderung und Entwicklung der Gaming-Branche in Rheinland-Pfalz“ beantworte ich namens der Landesregierung wie folgt:

Zu Frage 1

Der Standort für Gamesentwicklung in Rheinland-Pfalz gewinnt zunehmend an Beliebtheit. Laut dem "game Branchenbarometer" hat sich Rheinland-Pfalz in den letzten zwei Jahren um zwei Plätze verbessert und belegt nun den 7. Rang unter allen Bundesländern. Dieses Ranking basiert auf einer Umfrage unter den Mitgliedern des game-Verbands, der die deutsche Games-Branche repräsentiert.

Die erfreuliche Entwicklung des Standorts zeigt sich ebenfalls in der steigenden Anzahl der in Rheinland-Pfalz ansässigen Entwickler und Publisher. Laut dem game-Verband der deutschen Games-Branche e.V. ist die Zahl der Unternehmen in diesem Bereich von 16 im Jahr 2020 auf nunmehr 26 gestiegen.

1/6

Dienstsitz Mainz:
Staatskanzlei Rheinland-Pfalz
Peter-Altmeier-Allee 1
55116 Mainz

Telefon 06131 / 164100
Telefax 06131 / 164107

Dienstsitz Berlin:
Vertretung des Landes Rheinland-Pfalz
In den Ministergärten 6
10117 Berlin

Achtung: Neue Telefonnummer
Telefon 030 / 3743461100
Telefax 030 / 3743461200

Dienstsitz Brüssel:
Vertretung des Landes Rheinland-Pfalz
60, Avenue de Tervueren
1040 Brussels | Belgium

Telefon 0032 / 27369729
Telefax 0032 / 27901333



Diese positive Entwicklung ist nicht nur auf die kontinuierliche Vernetzungs- und Betreuungsarbeit von „GameUp! Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz“ zurückzuführen, sondern auch auf die im Jahr 2021 eingeführte Medienförderung, die einen bedeutenden Beitrag dazu geleistet hat.

Zu Frage 2

Im Rahmen der Games-Förderung wurden bislang in vier Förderrunden insgesamt 43 Anträge eingereicht, das beantragte Gesamtfördervolumen im Bereich Games lag bei rund 1.700.000 Euro. Bewilligt wurden 13 Anträge mit einem Fördervolumen von 385.000 Euro.

Die Landesregierung bewertet die erste Phase der Medienförderung mit den vier Förderrunden sehr positiv. Die hohe Nachfrage belegt die passgenaue Art der Förderung.

Zu Frage 3

Bei der Medienförderung Rheinland-Pfalz GmbH ist eine Sachbearbeiterin mit einem Beschäftigungsumfang von 75% tätig. Personell unterstützt wird die Medienförderung Rheinland-Pfalz GmbH von der Medienanstalt RLP, deren Direktor Geschäftsführer der Medienförderung Rheinland-Pfalz GmbH ist. Inhaltlich beraten wird die Medienförderung Rheinland-Pfalz GmbH von den Experten und Expertinnen von „GameUp! Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz“ sowie dem Film- und Medienforum Rheinland-Pfalz. Sie beraten die Jury und übernehmen die Erstgespräche mit den Antragstellern und Antragsstellerinnen.

Die Förderbescheide werden auf Empfehlung der Vergabejury durch die Medienförderung Rheinland-Pfalz GmbH erteilt.

Die Vergabejury hat insgesamt sieben Mitglieder und setzt sich zusammen aus je einer Vertreterin oder einem Vertreter der Gesellschafter der Medienförderung Rheinland-Pfalz GmbH sowie aus je einer Vertreterin oder einem Vertreter der Gründungspartner der Medienförderung Rheinland-Pfalz GmbH (Zweites Deutsches Fernsehen, Südwestrundfunk, Land Rheinland-Pfalz). Die Medienförderung Rheinland-Pfalz GmbH beruft jeweils ein unabhängiges und fachkundiges Mitglied aus den Bereichen Film/Serie und Games/Digital sowie einen Vertreter oder einer Vertreterin aus einem inhaltlich involvierten Ministerium des Landes Rheinland-Pfalz – hier das Ministerium



für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau – in die Vergabejury. Bei der Besetzung der Vergabejury ist auf ein ausgewogenes Verhältnis der Geschlechter zu achten.

Zu Frage 4

Im Bereich der Bundesförderung für Games besteht aufgrund der ausgeschöpften Fördermittel seit Mai 2023 ein Antragsstopp, jedoch kein Förderstopp. Die abschließenden Entscheidungen zur weiteren finanziellen Ausstattung und strukturellen Gestaltung der Förderung sind noch nicht gefallen. Dies bleibt abzuwarten.

Zu Frage 5

In Rheinland-Pfalz werden verschiedene Studiengänge angeboten, die auf Modul- oder Veranstaltungsebene bzw. mit Vertiefungsrichtungen spezifische Elemente im Bereich Games ansprechen. Diese wurden auch in der Antwort der Landesregierung auf die Kleine Anfrage des Abgeordneten Joachim Paul (AfD) (Drs. 18/7002) ausgeführt.

Im Folgenden sind für die Prüfungsjahre 2021 und 2022 die erfolgreichen Abschlüsse dieser Studiengänge aufgeführt (Quelle: Statistisches Landesamt):

Hochschule	Studienfach	Abschluss	Prüfungsjahr	
			2021	2022
HS Kaiserslautern	Digital Media Marketing	Bachelor an Fachhochschulen	45	47
	Angewandte Informatik	Bachelor an Fachhochschulen	22	24
	Informatik	Master an Fachhochsch. (mit v.g.Abschluss)	11	29
	Medieninformatik	Bachelor an Fachhochschulen	19	19
	Virtual Design	Bachelor an Fachhochschulen	25	23
		Master an Fachhochsch. (mit v.g.Abschluss)	4	7
	Ergebnis		126	149
HS Mainz	Angewandte Informatik	Bachelor an Fachhochschulen	8	29
	IT-Management	Master an Fachhochsch. (mit v.g.Abschluss)	15	14
	Zeitbasierte Medien	Bachelor an Fachhochschulen	83	66
		Master an Fachhochsch. (mit v.g.Abschluss)	12	11
	Ergebnis		118	120
HS Trier	Digitale Medien	Bachelor an Fachhochschulen	41	31
	Angewandte Informatik	Bachelor an Fachhochschulen	7	3
		Master an Fachhochsch. (mit v.g.Abschluss)	2	9
	Informatik	Bachelor an Fachhochschulen	33	34
		Master an Fachhochsch. (mit v.g.Abschluss)	35	44



Hochschule	Studienfach	Abschluss	Prüfungsjahr	
			2021	2022
	Intermedia Design (ohne prakt.Sem.)	Bachelor an Fachhochschulen	29	22
	Intermedia Design mit Praxissemester	Bachelor an Fachhochschulen	4	8
	Kommunikationsdesign (ohne prakt. Sem.)	Bachelor an Fachhochschulen	3	14
	Kommunikationsdesign mit Praxissemester	Bachelor an Fachhochschulen	44	31
	Medieninformatik	Bachelor an Fachhochschulen	27	14
		Master an Fachhochsch. (mit v.g.Abschluss)	5	9
	Wirtschaftsinf.-Informationsmanag.	Master an Fachhochsch. (mit v.g.Abschluss)	6	5
	Wirtschaftsinformatik	Bachelor an Fachhochschulen	25	23
	Ergebnis		261	247
HS Worms	Angewandte Informatik	Bachelor an Fachhochschulen	56	66
	Wirtschaftsinformatik	Bachelor an Fachhochschulen	33	46
		Master an Fachhochsch. (mit v.g.Abschluss)	23	16
	Ergebnis		112	128
TH Bingen	Informatik	Bachelor an Fachhochschulen	20	21
		Master an Fachhochsch. (mit v.g.Abschluss)	4	8
	Ergebnis		24	29
Uni Koblenz-Landau	Computervisualistik	Bachelor an Universitäten	25	22
		Master an Universitäten (mit v.g.Abschluss)	20	23
	Informatik	Bachelor an Universitäten	19	19
		Master an Universitäten (mit v.g.Abschluss)	9	7
	Wirtschaftsinformatik	Bachelor an Universitäten	24	17
		Master an Universitäten (mit v.g.Abschluss)	14	15
		Promotion (Abschlusspr. Vorausgesetzt)	2	1
Ergebnis		113	104	
Uni Trier	Informatik	Bachelor an Universitäten	7	11
		Master an Universitäten (mit v.g.Abschluss)	5	1
		Mehr-Fächer-Bachelor (U) ohne Lehramts-option	2	3
	Wirtschaftsinformatik	Bachelor an Universitäten	8	16
		Master an Universitäten (mit v.g.Abschluss)	27	12
	Ergebnis		49	43
Gesamtergebnis		825	829	

Zu TU Kaiserslautern: Die Universität meldete zu der Anfrage keine Studiengänge, die explizit Inhalte in Bezug auf die Gaming-Branche aufweist.

Zu JGU Mainz: Die Universität sieht allgemein Anknüpfungspunkte in den Bereichen Informatik, Wirtschaftswissenschaften und Medien in ihren Veranstaltungen wie Programmierung, Projektmanagement, Producing, Marketing und Öffentlichkeit. Spezifische Studiengänge werden hier nicht genannt, daher auch nicht in der Statistik abgebildet.

Zu Frage 6

Es ist eine positive Standortentwicklung in Rheinland-Pfalz zu beobachten. Dies ist auf die stetige Vernetzungs- und Betreuungsarbeit durch „GameUp! Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz“, sowie die Arbeit der Medienförderung Rheinland-Pfalz GmbH zurückzuführen. Die Angebote beider Einrichtungen richten sich insbesondere auch an Absolventinnen, Absolventen und Fachkräfte, um so die Games-Branche in Rheinland-Pfalz zu unterstützen und weiter auszubauen. Die Arbeit beider Einrichtungen wird fortgeführt und weiterentwickelt, um so ein attraktives und innovatives Angebot für die Games-Branche im Land anzubieten.

Zu Frage 7

Eine nachhaltige Entwicklung der Games-Branche erfordert eine Kultur, die die Bedeutung von Videospielen und digitaler Kreativität würdigt sowie das allgemeine Verständnis für die vielfältigen Facetten der Gaming-Welt fördert. Um die Games-Branche in Deutschland und Rheinland-Pfalz nachhaltig zu fördern und zu entwickeln, ist die Vernetzung der Akteure und Akteurinnen auf regionaler, nationaler und internationaler Ebene entscheidend. Hierbei leisten sowohl „GameUp! Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz“ als auch die Medienförderung Rheinland-Pfalz GmbH einen herausragenden Beitrag durch ihre Vernetzungs- und Betreuungsarbeit. Dies zeigt sich insbesondere darin, dass rheinland-pfälzische Entwicklerstudios die Möglichkeit haben, sich auf dem GameUp!-Stand – seit 2022 auch in Zusammenarbeit mit der Medienförderung Rheinland-Pfalz GmbH – auf der weltweit größten Computerspielmesse Gamescom in Köln zu präsentieren und Kontakte zu nationalen und internationalen Akteuren und Akteurinnen zu knüpfen. Auch über die Grenzen der Games-Branche hinaus ist eine Verknüpfung von großer Relevanz, um einen nahtlosen Austausch von Technologien und Wissen zwischen der Games-Branche und anderen Wirtschaftszweigen zu fördern. Rheinland-Pfalz bietet als Innovations- und Medienstandort ideale Bedingungen für diese Formen der Kooperation.

Neben der Arbeit von „GameUp! Software-/Gamesforum Rheinland-Pfalz“ und der Medienförderung Rheinland-Pfalz GmbH ist unzweifelhaft vor allem auch der Weiterbestand und die stetige Weiterentwicklung der Bundesförderung für die Games-Branche



eine unverzichtbare Rahmenbedingung für die Weiterentwicklung des Gamesstandorts
Deutschland und damit auch Rheinland-Pfalz.

Mit freundlichen Grüßen

Heike Raab