

**MINISTERIUM FÜR WIRTSCHAFT,
ARBEIT UND WOHNUNGSBAU
BADEN-WÜRTTEMBERG**

Postfach 10 01 41 70001 Stuttgart
E-Mail: poststelle@wm.bwl.de
Telefax: 0711 123-2121

An die
Präsidentin des Landtags
von Baden-Württemberg
Frau Muhterem Aras MdL
Haus des Landtags
Konrad-Adenauer-Straße 3
70173 Stuttgart

Stuttgart 26. März 2018
Durchwahl 0711 123- 2124
Name Silvia Lemke
Aktenzeichen 36-3400.1/784
(Bitte bei Antwort angeben)

nachrichtlich – ohne Anlagen –

Staatsministerium
Ministerium für Inneres, Digitalisierung und
Migration
Ministerium für Wissenschaft, Forschung und
Kunst

Kleine Anfrage des Abgeordneten Andreas Deuschle CDU
- Entwicklung der Unterhaltungselektronik
- Drucksache 16/3527

Ihr Schreiben vom 21. Februar 2018

Sehr geehrte Frau Landtagspräsidentin,

das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau beantwortet die Kleine Anfrage im Einvernehmen mit dem Ministerium für Inneres, Digitalisierung und Migration und dem Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst wie folgt:

- 1. Welche Unternehmen in Baden-Württemberg sind ihr als Entwickler von Unterhaltungselektronik (Computer-/Videospiele) bekannt?*

Zu 1.:

Der Landesregierung sind folgende Unternehmen als Entwickler von Computer- und Videospiele in Baden-Württemberg bekannt, ohne dass ein Anspruch auf Vollständigkeit erhoben wird:

Application Systems Heidelberg (Heidelberg), b-alive (Ummendorf), Black Forest Games (Offenburg), Booxware (Karlsruhe), Bunny&Gnome (Karlsruhe), Chasing Carrots (Stuttgart), Cyber Manufaktur (Karlsruhe), Everbyte (Furtwangen), flaregames (Karlsruhe), Gameforge (Karlsruhe), Iron Beard Games (Stuttgart), Korion (Ludwigsburg), kr3m (Karlsruhe), LAB132 (Kirchheim/Teck), Lightshape (Stuttgart), MackMedia (Rust), MADE (Stuttgart), Navel (Ludwigsburg), Parashuta Design & Communication (Singen (Hohentwiel)), Pixelcloud (Ludwigsburg), PXNG.LI (Karlsruhe), Radiation Blue (Ettenheim), Scorpius Forge (Ulm), Sharkbomb Studios (Karlsruhe), Studio Fizbin (Ludwigsburg), Studio Seufz (Stuttgart), Superwear (Karlsruhe), TIL (Balingen), Zeitland (Ludwigsburg).

2. *Welches Marktvolumen umfasst nach ihrer Kenntnis der deutsche Video- und Computerspielmarkt, jeweils dargestellt für die einzelnen Jahre von 2012 bis einschließlich 2017?*

Zu 2.:

Der Computer- und Videospielemarkt ist in den Klassifikationen des statistischen Bundesamts nicht eindeutig abgebildet. Spiele-Entwickler können sowohl in der Wirtschaftsklasse „Verlegen von Computerspielen“ (WZ 58.21.0) als auch in der Klasse „Sonstige Softwareentwicklung“ (WZ 62.01.9) eingeordnet werden. Somit können die Umsätze im Computer- und Videospielemarkt nur unzureichend aus der amtlichen Statistik entnommen werden.

Das statistische Bundesamt stellt folgende Umsatzkennzahlen für das „Verlegen von Computerspielen“ von Unternehmen in Deutschland bereit:

Jahr	Umsatz (in Mio. EUR)
2014	538,1
2015	348,2
2016	341,6

Die Kennzahlen für die Jahre 2012 und 2013 sind aus Gründen des Datenschutzes gesperrt. Für das Jahr 2017 liegen noch keine Zahlen vor.

Die Studie „Die Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland“ von Oliver Cas-tendyk und Jörg Müller-Lietzkow (2017) kommt hingegen zum Ergebnis, dass deut-sche Unternehmen der Computer- und Videospiegelindustrie im Jahr 2015 einen Ge-samtumsatz von 2,876 Mrd. EUR erwirtschafteten. Für die Studie wurden sämtliche Unternehmen im Computer- und Videospiegelmarkt in Deutschland befragt (n = 658). Die Rücklaufquote betrug 34,4 % (n = 226).

3. *Welchen Umsatz generieren die baden-württembergischen Unternehmen auf diesem Geschäftsfeld bzw. welcher Anteil des Gesamtumsatzes der in der Bundesrepublik generierten Einnahmen entfällt dabei nach ihrer Kenntnis auf Baden-Württemberg, jeweils dargestellt für die einzelnen Jahre von 2012 bis einschließlich 2017?*

Zu 3.:

Das statistische Landesamt Baden-Württemberg stellt folgende Umsatzkennzahlen für das „Verlegen von Computerspielen“ von Unternehmen in Baden-Württemberg bereit:

Jahr	Umsatz (in Mio. EUR)
2013	13,4
2014	7,2
2015	7,8
2016	5,2

Die Kennzahlen für das Jahr 2012 sind aus Gründen des Datenschutzes gesperrt. Für das Jahr 2017 liegen noch keine Zahlen vor. Basierend auf den Zahlen des sta-tistischen Bundes- und Landesamts beträgt der Anteil der baden-württembergischen Unternehmen am Gesamtumsatz demnach ca. 1,3 % (2014), 2,2 % (2015) sowie 1,5 % (2016). Da für 2013 keine gesamtdeutschen Zahlen ausgewiesen werden, kann der Anteil für Baden-Württemberg nicht bestimmt werden.

Der relativ niedrige Anteil von baden-württembergischen Unternehmen am Gesamtumsatz erklärt sich aus der heterogenen Marktstruktur in Deutschland. Nach der Stu-

die „Die Computer- und Videospiegelindustrie in Deutschland“ von Castendyk und Müller-Lietzkow wird ein großer Teil der in Deutschland erzielten Umsätze von regionalen Niederlassungen internationaler Konzerne erwirtschaftet. Deutsche Unternehmen, die ein Mutterunternehmen im Ausland haben, erwirtschaften über die Hälfte des nationalen Games-Umsatzes. Dabei handelt es sich um weniger als 5 % aller in Deutschland gemeldeten Games-Unternehmen. Hier verzeichnen z. B. Hessen und Bayern sehr hohe Umsätze. Unter Berücksichtigung dieser Marktstruktur kann sich Baden-Württemberg mit anderen Bundesländern durchaus auf Augenhöhe bewegen.

Nach dem vom Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau in Auftrag gegebenen Datenreport zur Kultur- und Kreativwirtschaft Baden-Württemberg betrug der Umsatz der Software-/Games-Industrie im Jahr 2014 ca. 8,4 Mio. EUR. Bei diesem Report wurden die Umsätze von Software- und Games-Industrie addiert, sodass keine separate Aussage über den Spiele-Markt getroffen werden kann.

4. *Welchen Anteil sollte die Unterhaltungselektronik künftig aus Sicht der Landesregierung im Verhältnis zum gesamtwirtschaftlichen Ergebnis in Baden-Württemberg einnehmen?*

Zu 4.:

Die Landesregierung betrachtet die Computer- und Videospiegelindustrie als wichtigen Zukunftsmarkt. Im Bereich der Kultur- und Kreativwirtschaft gehört die Software-/Games-Industrie zu den am schnellsten wachsenden Märkten. Mit den unter Frage 7. und 8. beschriebenen Maßnahmen verfolgt die Landesregierung das Ziel, diesen Wirtschaftszweig nachhaltig zu fördern. Eine Festlegung auf einen bestimmten Anteil am gesamtwirtschaftlichen Ergebnis ist dabei nicht möglich.

5. *An welchen Bildungseinrichtungen und Hochschulen in Baden-Württemberg wird die Programmierung von Video-/Computerspielen als Studien- oder Ausbildungsfach angeboten?*

Zu 5.:

Insgesamt bieten 23 staatliche und 8 nichtstaatliche Hochschulen Studienangebote in diesem Bereich an. Im Einzelnen handelt es sich um folgende:

Hochschule	Angebote der Hochschule/Studiengänge
Universität Freiburg	Die Technische Fakultät bietet einzelne Aspekte zur Programmierung von Video-/Computerspielen in der Künstlichen Intelligenz und in der Computergraphik an.
Universität Heidelberg	Für Informatikstudierende gibt es im Rahmen der Veranstaltung „Computerspiele/Medizinische Simulatoren“ die Möglichkeit, Videospiele zu programmieren und Grafik-Engines kennenzulernen.
Universität Mannheim	Es gibt für die Studierenden in den Masterstudiengängen „Wirtschaftsinformatik“ und „Mannheim Master in Data Science“ ein Angebot zur Programmierung von Video-/Computerspielen.
Karlsruher Institut für Technologie	Das Studienprofil "Visual Computing" beinhaltet Themen wie foto-realistische und interaktive Computergrafik, Algorithmen zur Generierung dreidimensionaler Szenen, virtuelle und erweiterte Realität und physikalisch-basierte Simulation. Studierende des Masterstudiengangs Informatik können das Ergänzungsfach „Medienkunst“ wählen, das in Kooperation mit der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe angeboten wird.
Universität Stuttgart	Am Institut für Visualisierung und Interaktive Systeme gibt es in den Studiengängen Informatik, Softwaretechnik und Medieninformatik Angebote zu Computerspielen.
Universität Tübingen	In den Studiengängen Informatik und Medieninformatik gibt es Angebote zur Programmierung von Video-/Computerspielen.
Hochschule Aalen	Im Studiengang Informatik wird ein Modul zur Programmierung von Video-/Computerspielen angeboten.
Hochschule Esslingen	Spieleprogrammierung findet in Lehrveranstaltungen der Medieninformatik und extra-curricular in der IT-Summer School statt.
Hochschule Furtwangen	An der Fakultät Digitale Medien werden verschiedene Veranstaltungen für die Studierenden der Bachelorstudiengänge Medieninformatik, Online-Medien und Medienkonzeption, sowie die Masterstudiengänge Medieninformatik und Design Interaktiver Medien angeboten, die den Schwerpunkt Entwicklung und Design von Computerspielen haben. Darüber hinaus sind der Bachelorstudiengang Musikdesign sowie der Masterstudiengang Musikdesign (Kooperationsstudiengang mit der Musikhochschule Trossingen) relevant.
Hochschule Heilbronn	Im Bachelorstudiengang Software Engineering gibt es einen Schwerpunkt Games Engineering.
Hochschule Karlsruhe	Die Hochschule bietet die Vorlesungen "Game Programming" und "Augmented und Virtual Reality" an.
Hochschule Konstanz	Im Studiengang Elektrotechnik und Informationstechnik beinhaltet die Objektorientierte Programmierung Übungsbeispiele zur Programmierung von Spiele-Apps.
Hochschule Mannheim	Im Bachelorstudiengang Informatik gibt es zwei Wahlfachangebote zum Thema "Programmierung von Video-/Computerspielen".
Hochschule Offenburg	Im Bachelorstudiengang Medien und Informationswesen und im Masterstudiengang Medien und Kommunikation gibt es Angebote zu 3D-Produktion, Mobile Games Programming und Game Development.
Hochschule Pforzheim	Für Studierende der Visuellen Kommunikation, des Intermedialen Designs oder des Marketings gibt es in studentischen Arbeiten und Projekten die Möglichkeit, spielerische Applikationen oder digitale Benutzeroberflächen zu entwerfen.

Hochschule Ravensburg-Weingarten	In den Bachelorstudiengängen Angewandte Informatik (Schwerpunkt „Spiele“), Mediendesign und Digitale Gestaltung sowie im Masterstudiengang Informatik (Schwerpunkt „Spiele“) gibt es Module zur Programmierung von Video-/Computerspielen.
Hochschule Reutlingen	Im Rahmen des Bachelorstudiengangs Medien- und Kommunikationsinformatik werden Methoden gelehrt und Werkzeuge eingesetzt, die zur Entwicklung von Spielen geeignet sind.
Hochschule der Medien Stuttgart	Die Hochschule bietet folgende Studiengänge an: Medieninformatik (Bachelor), Computer Science and Media (Master), Mobile Medien (Bachelor), Audiovisuelle Medien (Bachelor), Audiovisuelle Medien (Master), Online-Medien-Management (Bachelor).
Hochschule Ulm	Im Studiengang Informatik/Computer Science wird das Wahlfach „Games Programming“ angeboten.
Duale Hochschule Baden-Württemberg	In den Studiengängen Medien (mit Digitale Medien, Online-Medien, Mediendesign), Informatik und Wirtschaftsinformatik werden die notwendigen Kompetenzen und Inhalte für die Spiele-/Videoprogrammierung vermittelt.
Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe	Der Studiengang Medienkunst wird in Kooperation mit dem Karlsruher Institut für Technologie angeboten.
Musikhochschule Trossingen	In Kooperation mit der Hochschule Furtwangen werden der Bachelorstudiengang Musikdesign sowie der Masterstudiengang Musikdesign angeboten.
Filmakademie Baden-Württemberg	Am Animationsinstitut werden im Studiengang Film und Medien bzw. Produktion im Studienschwerpunkt Animation oder Interaktive Medien die künstlerische Anwendung von programmierten Daten für die Entwicklung von Computerspielen vermittelt.
Zeppelin Universität Friedrichshafen	Es wird der Masterstudiengang Kultur, Medien & Kreativwirtschaft angeboten.
SRH Hochschule Heidelberg	Es werden die Bachelorstudiengänge Virtuelle Realitäten mit Schwerpunkt Game Development und Crossmediadesign mit Schwerpunkt Game Art & Animation und der Masterstudiengang Applied Computer Science angeboten.
mAHS Media Akademie - Hochschule Stuttgart	Es werden die Bachelorstudiengänge Game-Design und Animation Design angeboten.
Hochschule für Kunst, Design und Populäre Musik Freiburg	Es wird der Bachelorstudiengang Informatik für Audiovisuelle Medien angeboten.
Merz Akademie	Es werden der Bachelorstudiengang Gestaltung, Kunst und Medien sowie der Masterstudiengang Knowledge in Design, Art und Media angeboten.
Hochschule Macromedia Campus Stuttgart	Es wird der Bachelorstudiengang Game Design angeboten.
Macromedia Akademie Campus Stuttgart	Es wird der Bachelorstudiengang Game Design and Development angeboten.
SAE Institute Stuttgart	Es werden die Bachelorstudiengänge Game Art Animation und Games Programming angeboten.

6. *Hält die Landesregierung es für möglich und erstrebenswert, dass sich in Baden-Württemberg zwischen Stadtplanung und Computerspiel ähnliche Synergieeffekte bei Bürgerbeteiligung und Projektentwicklung ergeben, wie dies von „Berlin Minecraft“ oder „Baukraft“ bekannt ist?*

Zu 6.:

Angesichts der laufenden digitalen Transformation der Gesellschaft kommt dem Einsatz digitaler Technologien auch im Bereich der Stadtplanung eine immer größere Rolle zu. Neben professionellen Systemen aus dem Bereich „Building Information Modeling“, also der intelligenten computergestützten Datenmodellierung von Bauwerken und städtebaulichen Projekten mit wichtigen technischen und wirtschaftlichen Kenndaten und einer geometrischen Visualisierung, können auch Computerspiele, vor allem im Bereich der Bürgerbeteiligung, als Hilfsinstrumente der Stadtplanung eingesetzt werden. Nach den bisherigen Erfahrungen zum Einsatz von Computerspielen in der Stadtplanung können damit insbesondere Kinder und Jugendliche, eine mit klassischen Beteiligungsformaten nur schwer erreichbare, gleichwohl aber wichtige gesellschaftliche Gruppe, für den kreativen Umgang mit ihrer baulichen Umwelt besser einbezogen werden. Der Einsatz von Computerspielen in der Stadtplanung, insbesondere zur Beteiligung von Kindern und Jugendlichen, wurde unter Begleitung des Bundesinstituts für Bau-, Stadt- und Raumforschung im Forschungsfeld des Experimentellen Wohnungs- und Städtebaus bereits im Jahr 2009 erprobt (Projekt Frankfurt am Main: GAMElabor FFM).

Bei dem konkret benannten Computerspiel „Minecraft“ handelt es sich um ein sogenanntes Open-World-Spiel, bei dem die Spielerin bzw. der Spieler mithilfe von würfelförmigen Blöcken, die unterschiedliche Materialien (wie Holz, Metall, Beton, Asphalt etc.) symbolisieren können, eine eigene 3D-Welt bauen kann. Die Technologiestiftung Berlin, eine Stiftung bürgerlichen Rechts, hat zusammen mit einem Büro für Software-Entwicklung eine durch die Spielerinnen und Spieler veränderbare Minecraft-Karte der Berliner Stadtmitte erstellt, um den Berliner Bürgerinnen und Bürgern die Möglichkeit zu geben, ihre Stadt und die öffentlichen Räume spielerisch in einer virtuellen Welt umzugestalten.

Mit dem Minecraft-Wettbewerb „Baukraft“ konnten insbesondere Kinder und Jugendliche der Gropiusstadt, einer von Walter Gropius geplanten Trabantenstadt mit einem sehr hohen Anteil von Sozialwohnungen, durch Computerspielsimulation zur Entwick-

lung von Umgestaltungsideen für ihren Stadtbezirk aktiviert werden. Positive Nebeneffekte waren eine bessere Identifikation mit und ein stärkeres soziales Engagement im Stadtbezirk.

Der Einsatz von Computerspielen in der Stadtplanung ist grundsätzlich auch auf baden-württembergische Städte und Gemeinden übertragbar, wobei projektbezogene Kosten-Nutzen-Abschätzungen erforderlich sein dürften (z. B. kostenlose, gemeindefreie Bereitstellung von Geodatenbeständen und den Aufwand für das Betreiben der notwendigen IT-Infrastruktur). Ob und wie der kreative Einsatz von Computerspielen in einem konkreten Stadtplanungsprozess zielführend sein kann und deshalb gewählt wird, liegt im Ermessen der Städte und Gemeinden als Planungsträger im Rahmen ihrer grundgesetzlich garantierten Selbstverwaltungshoheit.

7. Welche Maßnahmen ergreift die Landesregierung bereits zum Aufbau und Ausbau der Branche der Unterhaltungselektronik?

Zu 7.:

Die Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH (MFG), eine Gesellschaft des Landes und des Südwestrundfunks, legt einen Fokus ihrer Arbeit für die Kultur- und Kreativwirtschaft auf die Computer- und Videospiegelindustrie. Die wichtigsten Aktivitäten sind folgende:

Für das Förderprogramm „Digital Content Funding“ stehen jährlich Mittel in Höhe von mindestens 500.000 Euro zur Verfügung, mit denen unter anderem die Entwicklung und Herstellung von pädagogisch und kulturell wertvollen Computerspielen und sonstigen anspruchsvollen interaktiven Produkten auf allen Plattformen unterstützt werden. Der Digital Content Funding leistet dabei einen Beitrag, um eine Finanzierungslücke auf Seiten der kleinen und mittleren Unternehmen im Interactive/Digital Media Bereich zu schließen. Gerade auch Start-ups haben damit eine Chance auf einen Markteintritt bzw. finden dadurch Anreize, sich basierend auf einem konkreten Projekt in Baden-Württemberg anzusiedeln. Im Rahmen der Digitalisierungsoffensive des Landes stehen dem Förderprogramm zusätzliche Mittel speziell für Projekte im Bereich Virtual Reality zur Verfügung.

Das von der MFG initiierte und inzwischen fest etablierte Networkingformat „Open Stage #GamesBW“ für die baden-württembergische Gamesbranche findet viermal im Jahr statt. Kooperationspartner der MFG bei diesem Format sind das CyberForum, die

Film Commission Region Stuttgart sowie das K3 Kultur- und Kreativwirtschaftsbüro Karlsruhe.

Die MFG wird auch 2018 einen Gemeinschaftsstand der baden-württembergischen Spieleszene auf der international renommierten Computerspielmesse Gamescom in Köln organisieren. In 2017 konnten sich auf diese Weise sechs Aussteller professionell präsentieren, Businesskontakte pflegen und ausbauen. Neben der konkreten Standpräsenz einzelner Unternehmen sorgt die MFG mit dem Gemeinschaftsstand, einem eigenen Empfang während der Messe sowie der jährlich aktualisierten Broschüre mit allen baden-württembergischen Unternehmen der Computer- und Videospiegelbranche für Sichtbarkeit dieser innovativen Branche im In- und Ausland.

Die MFG ist Teil der neuen Dachorganisation „Games Germany – Regional Funds and Networks“, unter der sich sechs Länderförderungen und sieben Netzwerkinstitutionen der deutschen Gamesbranche zusammengeschlossen haben. Ziel von Games Germany ist die Abstimmung und Bündelung der Aktivitäten der regionalen Institutionen und die gemeinsame Präsentation des Games-Standortes Deutschland auf nationaler und internationaler Ebene.

Mit der Talentförderinitiative „VR NOW“ des Animationsinstituts der Filmakademie in Ludwigsburg wird Absolventen baden-württembergischer Hochschulen die Möglichkeit gegeben, Virtual Reality(VR)-Projektideen zu Prototypen zu entwickeln. Das Projekt ist Teil der Digitalisierungsstrategie des Landes digital@bw.

Die Gamification-Konferenz „bizplay“, die von der Stadt Karlsruhe und dem CyberForum veranstaltet wird, ist bundesweit eine der wichtigsten Veranstaltungen für die Anwendung spieltypischer Elemente. Der eintägige Kongress widmet sich seit 2012 den Themen Gamification und Game Design sowie deren Auswirkung auf Wirtschaft, Kultur und Gesellschaft.

Die MFG stiftet auch 2018 den „Animated Games Award“ und unterstützt finanziell die GameZone im Rahmen des Internationalen Trickfilmfestivals Stuttgart. Dort können sich Hochschulen aus Baden-Württemberg mit ihren Projekten präsentieren.

Die Cluster-Initiative „Animation Media Cluster Region Stuttgart“ mit dreizehn in Baden-Württemberg ansässigen Visual Effects-Dienstleister und Animationsstudios verfolgt das Ziel, die Region Stuttgart international nachhaltig als Premium-Standort im Bereich Visual Effects und Animation zu festigen. Die Initiative fördert das Know-how und den

Technologietransfer, schafft Synergien und stärkt die interdisziplinäre Zusammenarbeit.

Die Gesellschaft für internationale wirtschaftliche und wissenschaftliche Zusammenarbeit mbH, Baden-Württemberg International, bietet gemeinsam mit den Kooperationspartnern MFG, dem Netzwerk Kreativwirtschaft Baden-Württemberg und der Film Commission Region Stuttgart Unternehmern der Kreativwirtschaft mit einem Schwerpunkt im Bereich Kommunikation, Film, Games oder Design jährlich die Möglichkeit, am Cannes Lions International Festival of Creativity teilzunehmen. Die Cannes Lions bieten zahlreiche Gelegenheiten, sich über die aktuellen und künftigen Trends der Branche zu informieren und international zu vernetzen und den Kreativstandort Baden-Württemberg zu repräsentieren.

Mit der von der MFG neu geschaffenen Auszeichnung „IDEENSTARK“ für Kultur- und Kreativschaffende aus ganz Baden-Württemberg soll die Sichtbarkeit der Branche gesteigert und die Akteure bei ihren unternehmerischen Herausforderungen unterstützt werden. Bis zu zwölf Gewinner erhalten eine Auszeichnung des Landes und nehmen gemeinsam ein Jahr lang am IDEENSTARK-Programm teil, das aus Coachings, Workshops und Impulsreisen besteht. Im ersten Jahrgang 2017 befanden sich zwei Spieleentwickler/-studios unter den Preisträgern.

Die Weiterbildungsseminare der MFG Akademie mit dem Fokus auf Betriebssteuerung, Recht, Marketing/Kommunikation, Methoden und Soft Skills stehen allen Kultur- und Kreativschaffenden offen und werden regelmäßig von Akteuren der Computer- und Videospielebranche besucht.

Der Wettbewerb „BW Goes Mobile“ zeichnet Ideen für mobile Anwendungen aus, bei dem auch Projekte mit Gamification-Ansätze im Bereich „Serious Games“ zugelassen sind. Für 2018/19 soll der Wettbewerb im Rahmen der Digitalisierungsstrategie digital@bw des Landes auch Virtual Reality-Projekte beinhalten.

8. *Welche Maßnahmen plant die Landesregierung, um für diesen Wirtschaftszweig die Attraktivität des Standorts zu steigern und sich künftig bezüglich Neuansiedlungen gegenüber anderen Standorten außerhalb Baden-Württembergs positiv abzuheben?*

Zu 8.:

Digitale Spiele sind heute fester Bestandteil der Lebenswirklichkeit in unserem Land. Als eine moderne, interaktive kulturelle Ausdrucks- und Erlebnisform nehmen Computer- und Videospiele nachhaltig Einfluss auf unsere Gesellschaft.

Die Landesregierung hat sich zum Ziel gesetzt, kulturell und pädagogisch hochwertige Computerspiele aus Baden-Württemberg zu fördern. Das wichtigste Instrument hierfür ist das bereits in der jetzigen Form seit 2011 existierende „Digital Content Funding“ der Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg. Dieses Instrument zur Förderung hochwertiger Computerspiele wollen wir nachhaltig weiterentwickeln, um z. B. auch neue technologische Entwicklungen wie Virtual Reality oder Augmented Reality abzubilden.

Mit freundlichen Grüßen

gez. Dr. Nicole Hoffmeister-Kraut MdL
Ministerin für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau