

**MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG
UND KUNST BADEN-WÜRTTEMBERG**

Postfach 10 34 53 70029 Stuttgart
E-Mail: poststelle@mwk.bwl.de
FAX: 0711 279-3080

Frau Präsidentin
des Landtags von Baden-Württemberg
Muhterem Aras MdL
Haus des Landtags
Konrad-Adenauer-Str. 3
70173 Stuttgart

Stuttgart
Durchwahl +49 (711) 279-3395
Aktenzeichen MWK54-0141.5-46/1/4
(Bitte bei Antwort angeben)

nachrichtlich

Staatsministerium
Ministerium für Finanzen
Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus

Kleine Anfrage der Abg. Raimund Haser und Guido Wolf CDU

- **Animation Media**
- **Drucksache 17/4101**

Ihr Schreiben vom 9. Februar 2023

Sehr geehrte Frau Landtagspräsidentin,

das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst beantwortet die Kleine Anfrage im Einvernehmen mit dem Ministerium für Finanzen und dem Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus wie folgt:

Ich frage die Landesregierung:

- 1. Mit welchen Maßnahmen der Landesregierung wird der digitalen Entwicklung hin zu mehr Animation-Media-Produktionen Rechnung getragen?*

2. In welcher Höhe werden Fördersummen für Animation-Media-Produktionen verwendet (bitte aufgeschlüsselt nach etwaigen Kriterien und Corona-Ausgleichen)?

Die Fragen 1 und 2 werden zusammen beantwortet.

Animation-Media-Produktionen umfassen die Bereiche Animation, Visuelle Effekte (VFX) sowie Games. Sie beinhalten ferner interaktive, digitale Technologien wie Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) und Mixed Reality (MR), die unter dem Begriff Cross Reality (XR) zusammengefasst werden können.

Produktionsförderung der MFG Medien und Filmgesellschaft Baden-Württemberg mbH (MFG):

Das Wissenschaftsministerium gewährt der MFG außerhalb des Gesellschafterbeitrags rd. 8,6 Mio. EUR pro Jahr zur Förderung von filmischen Produktionen, davon stehen 2,5 Mio. EUR speziell für die Bereiche Animation, VFX und Games sowie für Projekte in den Bereichen VR und AR bereit. Die Mittelvergabe erfolgt nach Antragstellung und Bewertung durch eine unabhängige Jury auf Grundlage der MFG-Vergabeordnung. Diese regelt die Zuschussvergabe für Filmprojekte und Serien, die vollständig oder überwiegend animiert werden oder in großem Maße virtuelle Dreharbeiten bzw. visuelle Effekte aufweisen. Diese so genannte „Line-Producer-Förderung“ bildet einen zentralen Schwerpunkt der MFG-Filmförderung.

Im Zusammenhang mit der Line-Producer-Förderung wird auch das Animation Media Cluster Region Stuttgart (AMCRS), das über 30 namhafte Dienstleister, Studios und Hochschulen umfasst, gefördert. Die Aktivitäten des AMCRS tragen dazu bei, die Rahmenbedingungen für Animation-Media-Produktionen zu verbessern und auch internationale Großprojekte zu ermöglichen. Zuletzt konnten sich die Mitglieder des AMCRS bei der vom Wirtschaftsministerium gemeinsam mit der MFG vom 12. Januar bis 17. Februar 2023 durchgeführten Pop-up-Veranstaltung „THE CREÄTIVE HOUSE“ präsentieren. Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft aus Baden-Württemberg hatten hier Gelegenheit, sich vor einem größeren Publikum vorzustellen.

Weitere Animation-Media-Projekte werden von der MFG aus den Gesellschaftermitteln von Land und SWR in Höhe von jeweils rd. 6,0 Mio. EUR pro Jahr finanziert.

Games-Förderung der MFG:

Über die Förderlinie „Games BW“ fördert die MFG Gaming-Projekte mit insgesamt 1,1 Mio. EUR pro Jahr. Davon stammen 110,0 Tsd. EUR aus den seit 2020 von der Landesregierung zur Verfügung gestellten zusätzlichen Mitteln für Animation, VFX und Games. Das Restbudget wird aus Gesellschaftermitteln bereitgestellt.

Die MFG hat ihre Games-Strategie um Projekte erweitert, die den Verbleib von in Baden-Württemberg ausgebildeten Fachkräften und die Ausgründung von Start-ups unterstützen. Dazu zählen der GamesHub Heidelberg mit Schwerpunkt Life Science/Healthcare in Kooperation mit der Hochschule der Medien Stuttgart, der aus dem Medienimpulsprogramm des Wissenschaftsministeriums mit 110,0 Tsd. EUR pro Jahr finanziert wird, sowie das Qualifikationsprogramm „Developer Boost“ für Gründerinnen und Gründer von Games-Studios mit einem Budget von 45,0 Tsd. EUR pro Jahr. Das Hochschulübergreifende Labor für kooperatives Arbeiten (HOLA Serious Games) konzentriert sich auf Studierende und Dozentinnen bzw. Dozenten, die gemeinsam Prototypen im Bereich Serious Games entwickeln und wird mit 45,0 Tsd. EUR pro Jahr unterstützt.

Um die Games-Unternehmen in Baden-Württemberg überregional zu präsentieren, wird das Wirtschaftsministerium den Gemeinschaftsstand des Landes auf der Gamescom in Köln, einer Plattform für den Business-Bereich der digitalen Spielekultur, auch im Jahr 2023 mit 80,0 Tsd. EUR fördern.

VR-Maßnahmen:

Seit 2017 laufen verschiedene Projekte im Rahmen der Digitalisierungsstrategie des Landes digital@bw, die zum größten Teil bereits abgeschlossen sind. Dabei handelt es sich um VR-Projekte der MFG, der Filmakademie Baden-Württemberg GmbH und der Film- und Medienfestival gGmbH mit einem Gesamtvolumen von rd. 2,0 Mio. EUR.

Branchenveranstaltungen:

Um die Stärken von Baden-Württemberg im Bereich Animated Media sichtbar zu machen, bezuschusst das Wissenschaftsministerium die FMX – Film & Media Exchange sowie die Animation Production Days mit insgesamt 735 Tsd. EUR pro Jahr. Diese internationalen Branchenveranstaltungen richten sich gezielt an Produzentinnen und Produzenten, Expertinnen und Experten sowie den kreativen Nachwuchs. Zeitgleich findet das Internationale Trickfilmfestival Stuttgart statt, an dessen Finanzierung sich das Wissenschaftsministerium

mittelbar über Zuschüsse an die Filmakademie Baden-Württemberg GmbH und deren Tochtergesellschaft Film- und Medienfestival gGmbH beteiligt. Der Zuschuss über die Filmakademie Baden-Württemberg betrug in 2022 insgesamt rund 299 Tsd. EUR. Zusätzlich hat die Film- und Medienfestival gGmbH im Jahr 2022 einen Landeszuschuss aus dem Nothilfefonds für Kunst- und Kultureinrichtungen zur Abmilderung der gravierenden Folgen der Corona-Pandemie i. H. v. rund 70 Tsd. EUR erhalten. Für das Jahr 2023 ist eine dauerhafte Erhöhung des Zuschusses an die Film- und Medienfestival gGmbH um rund 70 Tsd. EUR auf rund 366 Tsd. EUR geplant.

Gravierende pandemiebedingte Ausfälle sind im Bereich Animation Media nicht entstanden, da die Produktionen in aller Regel IT-gestützt sind und keine risikobehafteten Dreharbeiten beinhalten. Ein entsprechender Ausgleich war damit nicht erforderlich.

3. Ist zukünftig auch eine Förderung der Branche durch das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg vorgesehen?

Eine branchenspezifische Förderung durch das Wirtschaftsministerium ist nicht vorgesehen. Allerdings stehen die branchenübergreifenden Programme des Wirtschaftsministeriums wie z. B. InvestBW, die Digitalisierungsprämie Plus, die Innovationsgutscheine sowie die Start-up Förderung auch den Animation-Media-Unternehmen zur Verfügung. Diese Programme werden von Unternehmen dieses Bereichs auch in Anspruch genommen.

4. Wie bewertet die Landesregierung die Stellung des Animation-Media-Produktionsmarkts in Baden-Württemberg im Vergleich zu den anderen Bundesländern/international?

Baden-Württemberg gilt als einer der vier führenden Standorte Deutschlands im Bereich Animated Media.

Besonders gut aufgestellt ist Baden-Württemberg im Bereich der Ausbildung. Im aktuellen Global Creative Ranking der renommierten Non-Profit-Organisation „One Club for Creativity“ mit Sitz in New York belegt die Filmakademie Baden-Württemberg GmbH im Bereich „College/Education“ den 4. Platz. Sie nimmt damit den Spitzenrang aller Kunsthochschulen außerhalb der USA ein.

Das Animationsinstitut an der Filmakademie Baden-Württemberg GmbH ist international renommiert. Aktuell sind 108 Studierende am Institut eingeschrieben. Da sie auf technologisch aktuellstem Stand ausgebildet werden, haben sie sehr gute Berufsaussichten in den Bereichen Animation, VFX, Technical Directing, Interaktive Medien und erhalten regelmäßig Auszeichnungen. Das Animationsinstitut beschäftigt sich intensiv mit dem Thema „Visuelle Produktion“, das aus ökologischen und ökonomischen Gründen immer wichtiger wird.

Die Hochschule der Medien Stuttgart (HdM) ist eine der führenden Ausbildungsstätten für Medienspezialisten in Europa. Die Kompetenz der HdM reicht von Social Media Marketing und PR, intelligenten Druck- und Verpackungstechnologien über Data Science und Informationsmanagement, Games und User Experience bis hin zu Unternehmensführung und Entrepreneurship.

In Bezug auf Förderetat und Standortvoraussetzungen gehört Baden-Württemberg zu den führenden Ländern in Deutschland. Nach einer Erhebung durch *game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.* im Juni 2021 lag Baden-Württemberg mit einer Fördersumme von 0,9 Mio. EUR (seit 2023: 1,1 Mio. EUR) hinter Berlin und Brandenburg mit 2,2 Mio. EUR, Bayern mit 2,5 Mio. EUR sowie Nordrhein-Westfalen mit 3 Mio. EUR.

5. Welche weiteren Einsatzgebiete haben Animation-Media-Produktionen neben dem klassischen Einsatzgebiet der Filmproduktionen?

Neben der Filmproduktion als klassischem Einsatzgebiet von Animation-Media ergeben sich insbesondere durch die verstärkte Anwendung sogenannter immersiver Technologien (VR/AR bzw. XR) neue Einsatzgebiete in allen wirtschaftlichen Bereichen. Wichtige Anwendungsfelder sind beispielsweise der Einsatz von virtuellen und erweiterten Realitäten in der industriellen Produktion und Wartung bzw. dem sogenannten „Industrial Metaverse“. So können Animation-Media-Techniken dazu genutzt werden, Prozesse zu optimieren und die Effizienz in der Produktion zu steigern sowie Remote-Arbeiten und -Schulungen zu unterstützen.

Neue Entwicklungen auf den Gebieten Digitale Zwillinge, virtuelles Design, Augmented Reality und Smart Contracts sind branchenübergreifend ohne Animation-Media nicht zu realisieren.

Durch den Einsatz von Animation-Media-Techniken ergeben sich so wichtige neue Wertschöpfungsmöglichkeiten, die im Zuge der Weiterentwicklungen des Internets in Richtung „Metaverse“ rasch an Bedeutung gewinnen und zunehmend zu einem wichtigen Wettbewerbsfaktor werden.

6. Welche Kenntnisse hat die Landesregierung über die Abwanderung von Fachkräften in der digitalen Unterhaltungsbranche in andere Bundesländer unter Angabe, was unternommen wird, um einer etwaigen Abwanderung entgegen zu wirken?

Der Landesregierung ist bekannt, dass die hohe Qualität der Ausbildung und die Attraktivität anderer Standorte dazu führen, dass Fachkräfte im Bereich Animated Media Angebote in anderen Bundesländern oder auf dem internationalen Markt wahrnehmen.

Eine zuletzt Ende 2022 durchgeführte Umfrage bei Absolventinnen und Absolventen der Filmakademie Baden-Württemberg GmbH ergab, dass über 32 Prozent ihren Lebens- und Arbeitsmittelpunkt in Baden-Württemberg behalten. Die Quote derer, die dem Standort weiterhin beruflich verbunden sind, liegt bei rd. 50 Prozent. Die Filmakademie Baden-Württemberg GmbH geht davon aus, dass die Abwanderungsrate in den Bereichen Interaktive Medien, Games und Animation eher gering ist und in anderen Bereichen höher liegt. Insgesamt sieht die Filmakademie Baden-Württemberg GmbH eine steigende Bereitschaft der Absolventinnen und Absolventen, nach einem temporären Aufenthalt in anderen Bundesländern und im Ausland wieder nach Baden-Württemberg zurückzukehren.

Die Studierenden der Filmakademie Baden-Württemberg GmbH erhalten bereits während des Studiums die Möglichkeit, mit Firmen und Institutionen zusammenzuarbeiten und langfristige Kontakte in der Region aufzubauen. Mit Alumnitreffen wird zudem das Netzwerk zwischen Studierenden und Absolventinnen und Absolventen gestärkt. Darüber hinaus bietet die Filmakademie Baden-Württemberg GmbH ihren Studierenden Lehrveranstaltungen, Mentoring und Projektbetreuung in den Bereichen IP (Intellectual Property) und Unternehmensgründung an und vermittelt Beratungsleistungen regionaler Partner im Anschluss an das Studium.

Um die erforderlichen Perspektiven für einen langfristigen Verbleib der ausgebildeten Fachkräfte zu schaffen, verfolgt die Landesregierung die Strategie, mit einer gezielten Förderpolitik die hiesigen Unternehmen zu stärken und Neugründungen im Bereich Animated Media zu ermöglichen. Maßgeblich hierfür ist die Arbeit der MFG, die Förderungen in den

Bereich Animation, VFX und Games vergibt, Beratung und Vernetzung anbietet und Ausgründungen von Start-ups unterstützt. Durch die Zusammenarbeit mit dem AMCRS werden Aufträge für hiesige Studios und nachweisbar hohe Regionaleffekte gesichert. Um den Abwanderungstendenzen auch künftig entgegenzuwirken, sollen die Potentiale des Standorts im Bereich virtueller Produktion noch besser vorangetrieben und weitere Initiativen auf den Weg gebracht werden.

Jungen Unternehmen aus der digitalen Unterhaltungsbranche bzw. der Animation-Media-Branche stehen die umfangreichen Fördermöglichkeiten offen, die das Wirtschaftsministerium innovativen und wachstumsorientierten Start-ups im Rahmen der Landeskampagne Start-up BW anbietet. Dabei kommt den geförderten Acceleratoren eine zentrale Bedeutung zu. Diese ermöglichen als technologie- und branchenspezifische Stützpunkte in den jeweiligen Regionen eine intensive Betreuung von innovativen Start-ups in der unternehmerischen Frühphase. Hierzu zählt auch die an der Hochschule der Medien in Stuttgart angesiedelte „Sandbox“, ein 4-monatiges Acceleratorprogramm für digitale Geschäftsideen aus der Kreativbranche. Zu den Technologie- und Branchenschwerpunkten der weiteren aktuell insgesamt 14 geförderten Start-up BW Acceleratoren zählen: Life Science, Energie, Industrie 4.0, Mobilität, Nachhaltiger Konsum, Umwelttechnik, Künstliche Intelligenz, Fin-Tech, Smarte Textilien sowie Weltraumtechnik.

Über die Acceleratoren erhalten die Start-ups auch Zugang zum Frühphasenfinanzierungsinstrument Start-up BW Pre-Seed, um sie in der sehr frühen Phase finanziell zu unterstützen und um die Voraussetzungen für größere Anschlussfinanzierungen, in der Regel durch Beteiligungskapital, zu schaffen. Unter den bereits rund 400 im Rahmen von Pre-Seed geförderten Start-ups befinden sich zum Beispiel auch Vorhaben aus dem Bereich Gaming, der Vermittlung von Lehrinhalten über digitale Animationen oder der KI-basierte Zusammenfassung und Visualisierung von wissenschaftlichen Texten. Zu den Voraussetzungen für die rückzahlbare Finanzierungshilfe in Höhe von in der Regel 200 Tsd. Euro zählen, dass 20 % von einem privaten Ko-Investor stammen müssen und der Investitionsort in Baden-Württemberg liegt.

7. Wie viele Studierende sind im Wintersemester 2022/23 am Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg in Ludwigsburg, an der Hochschule für Medien Stuttgart und an der Medienfakultät der Hochschule Offenburg eingeschrieben (bitte aufgeschlüsselt nach den unterschiedlichen Studiengängen und Schwerpunkten Animation und Interaktive Medien, nach Geschlecht und der Entwicklung der Studierendenzahlen in den letzten zehn Jahren)?

8. *Wie viele erfolgreiche Absolventinnen und Absolventen hat das Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg in Ludwigsburg, die Hochschule für Medien Stuttgart und die Medienfakultät der Hochschule Offenburg jährlich (bitte aufgeschlüsselt nach den unterschiedlichen Studiengängen und Schwerpunkten Animation und Interaktive Medien sowie nach Geschlecht und der Entwicklung der Zahlen in den letzten zehn Jahren)?*

Die Fragen 7 und 8 werden in Anlage 1 beantwortet.

9. *Wie viele Animations- und VFX-Studios und dort angestellte Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter gibt es nach ihrer Kenntnis aktuell in Baden-Württemberg?*

Der Landesregierung liegt keine exakte Angabe zur Anzahl von Animations- und VFX-Studios und den dort angestellten Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern vor. Laut Angaben der MFG sind in Baden-Württemberg vor allem kleinere Studios angesiedelt. Das AMCRS zählt aktuell 33 Mitglieder, davon 28 Animations- und VFX-Studios mit insgesamt rd. 1.500 Beschäftigten. Laut *game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.* gibt es in Baden-Württemberg insgesamt 99 Games-Studios.

10. *Gibt es Planungen für ein interministerielles Förderprogramm für Firmen mit Schwerpunkt Animation-Media-Produktion?*

Die Landesregierung sieht aktuell keinen Bedarf, die branchenspezifischen Programme der MFG und des Wissenschaftsministeriums sowie die branchenoffenen Programme des Wirtschaftsministeriums durch ein interministerielles Förderprogramm zu ergänzen. Das Wirtschaftsministerium beabsichtigt aber, die Unternehmen aus den Bereich Animation-Media verstärkt auf die bestehenden Fördermöglichkeiten aufmerksam zu machen.

Mit freundlichen Grüßen

in Vertretung
gez. Arne Braun

Staatssekretär