



# HESSISCHER LANDTAG

02. 07. 2021

## **Kleine Anfrage**

**Dr. Frank Grobe (AfD), Heiko Scholz (AfD), Karl-Hermann Bolldorf (AfD),  
Klaus Gagel (AfD), Dimitri Schulz (AfD), Andreas Lichert (AfD), Arno Enners (AfD)  
vom 11.05.2021**

### **Förderung der hessischen Videospiegelbranche im Bereich Forschung, Entwicklung und Produktion, Teil II**

**und**

### **Antwort**

**Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen**

#### **Vorbemerkung Fragesteller:**

Nach einem Bericht aus der Frankfurter Rundschau vom 8. April 2021 fördert die HessenFilm und Medien GmbH (Hessenfilm) bereits „seit Ende 2018 Produktionen von Videospiegeln beziehungsweise von innovativen digitalen audiovisuellen Inhalten. In einem weiteren Bericht aus dem Hanauer Anzeiger vom 3. Mai ist zu lesen, dass bisher lediglich die Projekte „Rosalie“ und „die Fährt“ gefördert wurden.

Im Koalitionsvertrag der Landesregierung steht: „Wir streben eine erhöhte finanzielle Förderung für Vernetzungsaktivitäten an, insbesondere zur Vernetzung der Games- und Designbranche. Kreativwirtschaftsbericht und Kreativwirtschaftstag wollen wir fortführen. Die Computerspielförderung wollen wir erhöhen und eine „Indie-Games-Messe“ für kleine und unabhängige Spieleentwickler in Hessen anstreben.“

Laut dem „Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020“ beträgt die Fördersumme der Hessenfilm in diesem Bereich 200.000 Euro. Diese Förderung steht lediglich sog. „Serious Games“ (Lehr- und Lernspiegeln) zur Verfügung. Im Gegensatz hierzu haben beispielsweise die Bundesländer Nordrhein-Westfalen (3 Millionen Euro) und Bayern (2,5 Millionen Euro) eine deutlich stärkere finanzielle Förderung der Videospiegelbranche ohne derartige Einschränkungen bereitgestellt.

An mehreren hessischen Universitäten und Hochschulen werden Studiengänge im Zusammenhang mit Videospiegeln angeboten. Nirgendwo sonst in Deutschland sind mehr Unternehmen im Bereich von Videospiegeln tätig als im Großraum Frankfurt, weitere hessische Standorte sind Kassel, Marburg, Hanau, Darmstadt und Limburg an der Lahn.

In Frankfurt fand bis zum Beginn der Corona-Krise einmal jährlich die GermanDevDays statt, eine Messe für Entwickler im Bereich der Videospiegelbranche. Auszubildende und Studenten hatten bisher kostenlosen Eintritt erhalten (regulärer Ticketpreis 2018: 119 Euro, 2019: 177,31 Euro).

#### **Vorbemerkung Minister für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen:**

Die Richtlinie für die hessische Film-, Fernseh- und Medienförderung sieht u.a. vor, dass die HessenFilm und Medien GmbH (HessenFilm) innovative digitale oder audiovisuelle Inhalte fördern kann. Dazu zählen u.a. 360° Filme, Medieninstallationen, Web-Applikationen, Virtual sowie Augmented Reality Inhalte und Games. Die Projekte müssen unter anderem kulturellen Mehrwert, Innovation und Marktpotenzial aufweisen. Zunächst wird daher seitens der Landesregierung klargestellt, dass es sich bei der Förderung von Games im Rahmen der Medienförderung durch die HessenFilm nicht um jenes Instrument handelt, auf welches die vom Fragesteller zitierte Passage des Koalitionsvertrages abzielt.

Die Landesregierung unterstützt die Computer- und Videospiegelbranche sowohl mit einzelbetrieblicher Förderung aus dem Programm HESSEN serious GAME als auch mit Projektförderungen, die sich an eine größere Gruppe von Teilnehmerinnen und Teilnehmern richten und zur Steigerung der Wettbewerbsfähigkeit beitragen.

Neben o.g. Förderung kann die Games-Branche grundsätzlich auch alle allgemeinen Förderprogramme, Beratungs- und Finanzierungshilfen des Hessischen Ministeriums für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen (HMWEVW) - inklusive Corona Hilfen - in Anspruch nehmen.

Darüber hinaus unterstützt die Geschäftsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft bei der HA Hessen Agentur GmbH Gamesinitiativen, -netzwerke und -verbände bei Bedarf mit Sponsoring und nicht-monetären Hilfen wie Partizipations- und Kooperationsangeboten.

Bezüglich des vom Fragesteller angesprochenen „Jahresreports der deutschen Games-Branche 2020“ wird klarstellend mitgeteilt, dass in Hessen die Förderung nicht durch die HessenFilm erfolgt. Insofern ist die Aussage des Jahresreports nicht korrekt.

Das Programm HESSEN serious GAME ging im April 2021 an den Start; folglich kann es im „Jahresreport der deutschen Games-Branche 2020“ auch nicht irrtümlich gemeint sein.

Diese Vorbemerkungen vorangestellt, beantworte ich die Kleine Anfrage im Einvernehmen mit der Ministerin für Wissenschaft und Kunst wie folgt:

Frage 1. Sieht die Landesregierung die finanzielle Förderung im Bereich Videospiele in Höhe von 200.000 Euro mit Blick auf die Ballung von Videospiele-Unternehmen im Großraum Frankfurt und die Fördersummen anderer Bundesländer als angemessen und ausreichend an (bitte begründen)?

Mit Verweis auf die Vorbemerkung wird klargestellt, dass die HessenFilm nicht explizit den Bereich der Videospiele fördert, sondern innovative digitale oder audiovisuelle Inhalte. Zu diesem Zweck stellt sie aus dem Gesamtetat des Landes entsprechende Mittel in der Größenordnung von rd. 200.000 € zur Verfügung. Die Landesregierung hält diesen finanziellen Rahmen im Hinblick auf die Nachfrage in diesem Förderbereich für ausreichend.

Hessen ist ein bedeutender Spiele-Standort. Die Software- und Games-Industrie ist mit rund 4,6 Milliarden € Umsatz und gut 3.900 Unternehmen im Jahr 2019 der wirtschaftlich stärkste Teilmarkt der hessischen Kultur- und Kreativwirtschaft. Rund 33.900 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte und knapp 1.200 ausschließlich geringfügig Beschäftigte waren im Jahr 2020 hier tätig (vgl. 6. Kreativwirtschaftsbericht, [www.kreativwirtschaft-hessen.de](http://www.kreativwirtschaft-hessen.de)). Weiter spezifizierte Daten für die Games-Branche lassen sich auf Grundlage der Wirtschaftszweigsystematik aus den vorliegenden Wirtschaftsdaten nicht exakt herausrechnen.

Vor allem die Region FrankfurtRheinMain zeichnet sich durch ein weites Spektrum international agierender Computerspielverlage sowie hier ansässiger Entwicklerinnen und Entwickler aus und zählt mit einem dichten Netz an Software- und IT-Service-Unternehmen zu den bedeutendsten Softwarestandorten in Deutschland (ebenda).

Die Förderung der Landesregierung im Bereich Videospiele beträgt insgesamt mehr als 200.000 €.

Mit dem Programm „HESSEN serious GAME“ und dem Budget für eine Indie-Games-Messe wurde das im Koalitionsvertrag der die Landesregierung tragenden Parteien für die 20. Legislaturperiode formulierte Ziel, die Computerspielförderung in Hessen zu erhöhen, in einem ersten Schritt realisiert. Insgesamt stehen 450.000 € für diese Maßnahmen zur Verfügung.

Das Programm HESSEN serious GAME ist erst im April 2021 gestartet. Es soll nach zweijähriger Laufzeit evaluiert und weiterentwickelt werden. Eine Programmweiterung wird dann geprüft. Voraussetzung ist, dass der Haushaltsgesetzgeber hierfür ausreichende Haushaltsmittel zur Verfügung stellt.

Frage 2. Wenn nein, in welchem Umfang wird die Landesregierung die Fördersumme wann erhöhen?

Eine Erhöhung der Fördermittel wird nach Evaluierung des Programms HESSEN serious GAME erwogen und hängt von der Entwicklung der Nachfrage, dem Evaluationsergebnis und der Verfügbarkeit zusätzlicher Haushaltsmittel ab.

Frage 3. Welche weiteren Maßnahmen hat die Landesregierung bisher durchgeführt/geplant, um die Förderung im Bereich der Videospielebranche zu verbessern?

Neben finanzieller Unterstützung war die Games-Branche in Hessen in den breit angelegten Branchendialog des HMWEVW eingebunden. Sie hat aktiv an der Festlegung von Handlungsfeldern für die Kreativwirtschaftspolitik in Hessen mitgewirkt.

Auch die Computerspielförderung für Konzepte von Serious Games wurde im Austausch mit der Games-Branche konzipiert. Dabei wurde der Förderansatz ebenso wie der Fokus auf Serious Games definiert. In die Jury, die über Förderanträge entscheidet, wurden Vertreter der Games-Branche und von Hochschulen mit Games-Fachbereichen berufen.

Die Geschäftsstelle Kreativwirtschaft bei der HA Hessen Agentur hat im Auftrag des HMWEVW dezidiert Veranstaltungen in Kooperation mit der und für die Computerspielbranche angeboten. Beim 1. Kreativwirtschaftstag wurde ein mehrstündiger Programmteil in Partnerschaft mit FRA VR/GameArea erstellt. Diese Kooperation wurde bei den Folgeveranstaltungen in den Jahren 2018 und 2019 fortgeführt. Bei der Messe ARTS+ der Frankfurter Buchmesse wurde mit diversen Anbietern aus dem Bereich Digital Arts/Computerspiele ein mehrtägiges Programm aus dem Themenspektrum VR/AR vorgestellt.

Bei der Veranstaltungsreihe „Kreativer Sonnengruß“ des hessischen Wirtschaftsministeriums in Kooperation mit der Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien wird der Nutzen kreativer Leistungen in anderen Wirtschaftsbereichen demonstriert. Regelmäßig werden dabei auch Anwendungen aus dem Bereich Computerspiel/Gamification/VR dargestellt.

Vertreter der hessischen Games-Branche nahmen an den Delegationsreisen des Ministers für Wirtschaft, Energie, Verkehr und Wohnen mit der Kultur- und Kreativwirtschaft in die Niederlande (2014), nach Mailand (2015) Flandern (2016), London (2017), Wien (2018) und Zürich (2019) teil.

Alle genannten Aktivitäten dienen dazu, die hessische Games-Branche zu stärken, Kooperation und Vernetzung mit der Kultur- und Kreativwirtschaft und anderen Wirtschaftsbereichen zu fördern, den Austausch mit anderen Ländern zu intensivieren und zugleich die Wahrnehmung Hessens als Games- und Kreativwirtschaftsstandort zu stärken. Die Maßnahmen werden fortgeführt und im Dialog mit der Branche weiterentwickelt.

Frage 4. Sollte die Landesregierung künftige „GermanDevDays“ stärker fördern, besonders im Hinblick darauf, dass diese sowohl Auszubildenden als auch Studenten kostenlosen Eintritt gewähren?

Die zweitägige Konferenz GermanDevDays wird seit dem Jahr 2017 vom Land Hessen gefördert; ein Förderantrag für das Jahr 2020 wurde pandemiebedingt zurückgezogen, für das Jahr 2021 liegt kein Antrag vor. Die Deckung der Kosten aus Eintrittspreisen und/oder anderen Drittmitteln steht deshalb aktuell nicht zur Diskussion. Die Gestaltung der Eintrittsgelder ist Sache der Veranstalter, die von Anfang an großen Wert auf Gratiszugang für Nachwuchskräfte gelegt haben. Der Preisnachlass bzw. kostenlose Eintritt für Studierende und Auszubildende wird vom Veranstalter durch höhere Eintrittspreise einkommensstärkerer Besuchergruppen kompensiert.

Die Veranstalter stehen in gutem Kontakt mit dem HMWEVW und besprechen regelmäßig den Projekterfolg und Förderbedarf. Eine stärkere Förderung der GermanDevDays ist abhängig vom konkreten Förderantrag und den verfügbaren Haushaltsmitteln.

Seit dem Jahr 2019 wird im Rahmen der GermanDevDays jährlich ein Nachwuchspreis ausgelobt, um den sich junge Unternehmen und Studierende bewerben können. Das Preisgeld beträgt insgesamt 10.000 € p.a. und wird von der Hessen Trade and Invest (HTAI) gestiftet. Die Preisverleihung im Jahr 2020 fand digital statt.

Frage 5. Wenn ja, welche künftige Förderung ist geplant?

Frage 6. Wenn nein, wieso nicht?

Die Fragen 5 und 6 werden wegen ihres Sachzusammenhangs zusammen beantwortet.

Über Art und Umfang einer künftigen Förderung der GermanDevDays kann erst nach Vorliegen eines entsprechenden Förderantrags entschieden werden.

Grundsätzlich ist eine Förderung nicht ausgeschlossen. Das Format hat sich bewährt, und erfreut sich großer Nachfrage. Als einzig deutschsprachige Entwicklerkonferenz sind die GermanDevDays eines der wichtigsten Events für die Games-Branche.

Frage 7. Welche Maßnahmen will die Landesregierung ergreifen, um dazu beizutragen, dass der Anteil deutscher Entwicklungen im Videospiebereich von 4,9 % künftig gesteigert wird?

Der Anteil heimischer Spieleentwicklungen am deutschen Gamesmarkt ist in den Jahren 2018 und 2019 bundesweit von 4,3 % (135 Mio. €) auf 4,9 % (168 Mio. €) gestiegen. Trotz dieses positiven Trends ist die Lage für heimische Unternehmen auf dem inländischen Markt nach wie vor schwierig.

Als Ursache sieht der game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. dafür im Wesentlichen drei Gründe: Erstens die hohe Anzahl an Kleinst- und Kleinunternehmen (9 von 10 erwirtschaften bis zu 5 Millionen € Umsatz pro Jahr), zweitens die starke internationale Orientierung deutscher Gamesfirmen (46 % des Umsatzes wird außerhalb der Landesgrenzen erwirtschaftet) und drittens die wachsende Zahl der Übernahmen kleiner, aber erfolgreicher Gamesfirmen durch internationale Großkonzerne. Trotz ihres hohen kreativen und wirtschaftlichen Potenzials könnten einheimische Spiele-Entwickler nicht mit den international erfolgreichen Unternehmen konkurrieren, deren Blockbuster 100 Millionen US-Dollar und mehr kosteten.

Die Landesregierung kann mit ihrer Computerspielförderung Akzente setzen und dazu beitragen, dass hessische Produktionen künftig mehr Beachtung finden und insbesondere kleine und mittlere Spieleproduzenten und Publisher dabei unterstützt werden, erfolgreich zu wirtschaften und auch auf inländischen Märkten höhere Umsätze zu generieren.

HESSEN serious GAME will insbesondere neu gegründete Unternehmen bei der Entwicklung erster Projekte fördern und so eine Starthilfe am Standort Hessen geben. Damit verbunden ist die

Hoffnung, dass diese Unternehmen sich dauerhaft und unabhängig von staatlichen Subventionen in Hessen etablieren.

Nach Abschluss der Pilotphase kann eine Programmiererweiterung und Mittelaufstockung bei HESSEN serious GAME in Betracht kommen. Voraussetzung ist, dass der Haushaltsgesetzgeber entsprechende Haushaltsmittel im Einzelplan 07 zur Verfügung stellt.

Frage 8. Welche Studiengänge an hessischen Universitäten im Zusammenhang mit der Videospielebranche gibt es (Bitte auflisten nach Universität/Hochschule, Studiengang und Anzahl der Studenten für die Jahre 2015 bis 2020)?

An der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main gibt es keinen Studiengang im Zusammenhang mit der Videospielebranche. Die Thematik Videospiele/Games wird im Rahmen des Lehrbetriebs Elektronische Medien (Fachbereich Kunst) behandelt.

An der Universität Kassel bietet der Fachbereich Elektrotechnik/Informatik Studiengänge der Informatik an. Ohne dass es hier einen unmittelbaren Zusammenhang mit der Videospielebranche gibt, werden den Studierenden Kompetenzen und Fähigkeiten vermittelt, die auch im Bereich der Videospielebranche von Relevanz sind und die Absolventinnen und Absolventen für entsprechende Aufgabenfelder interessant machen.

Der folgenden Tabelle sind die Studierenden der Universität Kassel mit dem jeweiligen Abschlussziel zu entnehmen; Austauschstudierende wurden nicht berücksichtigt. (WS=Wintersemester)

Studiengang	WS 2015/2016	WS 2016/2017	WS 2017/2018	WS 2018/2019	WS 2019/2020	WS 2020/2021
Informatik B. Sc.	669	675	669	669	675	656
Informatik M. Sc.	100	88	77	79	76	64

An der Kunsthochschule Kassel der Universität Kassel sind „Games“ - also im weitesten Sinne Computerspiele, Videospiele und deren Überschneidung mit anderen Medien - auch ein Thema im Studiengang Visuelle Kommunikation, der angeboten wird. Studierende eignen sich bestimmte Skills und Techniken an, die sie für die Videospielebranche attraktiv machen. Die Studierenden lernen eigene Arbeiten zu konzipieren und produzieren. Im Studium findet dies jedoch vor dem Hintergrund der künstlerischen Ausrichtung des Studiengangs, die sich auch im entsprechenden Abschluss ausdrückt, weitestgehend unabhängig von Branchen und Märkten statt. Seitens der Kunsthochschule Kassel ist akzentuiert worden, dass der Studiengang in dem betreffenden Zusammenhang zu nennen sei, dass er aber nicht in Kooperation mit der Branche auf die Branche vorbereite.

Der folgenden Tabelle sind Studierende mit dem jeweiligen Abschlussziel zu entnehmen; Austauschstudierende wurden nicht berücksichtigt.

Studiengang	WS 2015/2016	WS 2016/2017	WS 2017/2018	WS 2018/2019	WS 2019/2020	WS 2020/2021
Visuelle Kommunikation	202	223	241	254	252	250

An der Philipps-Universität Marburg gibt es keine Studiengänge im Zusammenhang mit der Videospielebranche. Innerhalb der Studiengänge der Informatik und Medienwissenschaft werden Game Studies jedoch als Einzellehrveranstaltungen angeboten.

An der Hochschule Darmstadt werden im Fachbereich Media zwei entsprechende Studiengänge angeboten:

- Internationaler Bachelorstudiengang Animation and Game (seit Oktober 2013)
  - 2015: 139 Studierende
  - 2016: 180 Studierende
  - 2017: 221 Studierende
  - 2018: 198 Studierende
  - 2019: 216 Studierende
  - 2020: 221 Studierende.
- Internationaler Masterstudiengang Animation and Game Direction (seit Oktober 2019)
  - 2019: 6 Studierende
  - 2020: 22 Studierende.

An der Hochschule Fulda gibt es folgende Studiengänge:

- Bachelorstudiengang Digitale Medien
- Masterstudiengang Angewandte Informatik, in der Spezialisierung Medieninformatik.

An der Frankfurt University of Applied Sciences gibt es folgende Studiengänge:

- IBIS: International Business Information Systems (Wirtschaftsinformatik) (B.Sc.)
- SIM: Strategisches Information Management (Wirtschaftsinformatik) (M.Sc.) genannt (Fachbereich 3).

An der Frankfurt University of Applied Sciences wurde das vom Digitalfond zur Erstellung des Prototyps finanziell unterstützte „Serious Game“ entwickelt; dieses fällt in den Bereich „innovativer digitaler audiovisueller“ Inhalte. Es ist ein digitales Fallspiel zum Kinderschutz im virtuellen Raum und bundesweit vermutlich einzigartig.

An der Technischen Hochschule Mittelhessen gibt es folgende Studiengänge:

- Bachelor of Science Informatik
- Bachelor of Science Social Media Systems
- Bachelor of Science Medieninformatik
- Master of Science Medieninformatik.

Die Anzahl der Studierenden in den genannten Studiengängen der Hochschule Fulda, der Frankfurt University of Applied Sciences und der Technischen Hochschule Mittelhessen sind der Anlage 1 zu entnehmen.

Frage 9. Gibt es Zusammenarbeiten zwischen den anbietenden Universitäten/Hochschulen und der hessischen Videospielebranche (Bitte Zusammenarbeiten auflisten)?

Frage 10. Wenn nein, plant die Landesregierung die Förderung solcher Zusammenarbeit (bitte begründen)?

Die Fragen 9 und 10 werden aufgrund ihres Sachzusammenhangs zusammen beantwortet.

An der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main gibt es eine Zusammenarbeit mit der Videospielebranche im Rahmen der B3 Biennale des bewegten Bildes.

An der Universität Kassel sind entsprechende Kooperationen mit hessischen Unternehmen nicht bekannt. Es bestehen lediglich einzelne Kontakte mit entsprechenden Unternehmen außerhalb Hessens.

Der Kunsthochschule Kassel der Universität Kassel sind entsprechende Kooperationen im Bereich des o.g. Studiengangs Visuelle Kommunikation nicht bekannt.

Die Justus-Liebig-Universität Gießen unterhält derzeit keine Kooperationen mit der hessischen Videospielebranche. Berührungspunkte entstehen in wenigen didaktischen Lehrprojekten, in denen Serious Games als didaktische Hilfsmittel entwickelt wird; wobei auch hier bisher keine Kooperationen eingegangen worden sind.

Die Frankfurt University of Applied Sciences hatte bei der Entwicklung des „Serious Game“ einen engen Austausch mit der Games-Branche. Grundsätzlich gibt es zahlreiche Zusammenarbeiten, die jedoch nicht zentral dokumentiert werden und nicht auf Hessen begrenzt sind, da die Videospielebranche global strukturiert ist. Die jeweiligen Länder können sich hierbei durch Projekte, Konferenzen, Summits und andere Veranstaltungen einbringen. Es gibt nur geringe Eintrittsbarrieren, allerdings sind das Aktivitätslevel und der Wettbewerb hoch. Führende Länder sind hierbei Nordrhein-Westfalen, Bayern und Berlin/Brandenburg.

An der Frankfurt University of Applied Sciences gibt es folgende ausgewählte Beispiele:

- WTT Serious Games, Darmstadt  
Expertenaustausch TU Darmstadt, Frankfurt University of Applied Sciences
- Game Days, Darmstadt  
Sciences meets Business Konferenz  
Serious Games Rallye und Workshop
- German Dev Days, Frankfurt  
Konferenz einschließlich Sprecher hessischer Universitäten und Hochschulen;  
keine Veranstaltung in den Jahren 2020/2021 aufgrund von Corona.

An der Technischen Universität Darmstadt wird das Vorhaben Wissenschafts- und Technologietransfer „WTT Serious Games“ durchgeführt bzw. koordiniert. In diesem Zusammenhang kommt es gelegentlich auch zu Zusammenarbeiten mit der hessischen Videospielebranche.

An der Technischen Hochschule Mittelhessen (THM) führt die studentische Werkstatt „Studentenwerkstatt Games“ regelmäßige Veranstaltungen mit hessischen Spielefirmen durch. Die Daten sind der Anlage 2 zu entnehmen. Die studentische Werkstatt „Digital-Game-Development THM“ kooperiert mit dem gemeinnützigen Verein „My Prof is a Gamer e.V.“ Hier entwickeln Studierende gemeinsam mit Prof.(i)s Computerspiele. Der Fachbereich MNI kooperiert ebenfalls mit dem Verein „My Prof is a Gamer“. Weitere Kooperationen sind im Aufbau; z.B. mit Off Bounds Games UG und LOTUM GmbH.

An der eine Zusammenarbeit mit der hessischen Videospielebranche in erster Linie im Rahmen der Lehre (mehrfache Beauftragung von Gastvortragenden aus der hessischen Film- und Game-Branche pro Jahr) und studentischer Praktika. Im Rahmen eines aktuellen Forschungsthemas einer Professorin besteht eine Kooperation mit der IndieBurg Entertainment GmbH bei der Erstellung eines Game-Prototypen.

Das HMWEVW unterstützt auch Veranstaltungen, bei denen die Kooperation zwischen Hochschulen und Wirtschaft gefördert wird, beispielsweise die GameDays der TU Darmstadt oder die GermanDevDays.

Ziel dabei ist es, den Wissenstransfer zwischen Theorie und Praxis zur Optimierung von Produkten und Dienstleistungen zu stärken. Forscherinnen und Forscher, die sich mit der Entwicklung von Games befassen, erproben und verbessern diese i.d.R. in Kooperation mit Produzentinnen und Produzenten und dem jeweiligen Anwendungsbereich. Zudem müssen Spiele auf die spezifischen Bedürfnisse und Anforderungen der jeweiligen Zielgruppe zugeschnitten sein.

Wiesbaden, 29. Juni 2021

**Tarek Al-Wazir**

**Anlagen**

## A. Hochschule Fulda

zu Frage 8:

	WiSe 15/16	SoSe 16	WiSe 16/17	SoSe 17	WiSe 17/18	SoSe 18	WiSe 18/19	SoSe 19	WiSe 19/20	SoSe 20	WiSe 20/21
DIM (Bachelor)	323	304	375	340	418	365	497	418	456	412	470
- davon männlich	196	183	231	209	251	222	294	249	274	250	281
- davon weiblich	127	121	144	131	167	143	203	169	182	162	189
AI (Master)	90	79	91	84	86	93	105	93	94	93	99
- davon männlich	72	66	77	70	73	80	93	83	84	84	86
- davon weiblich	18	13	14	14	13	13	12	10	10	9	13

## Parameter:

- Studierende Gesamt im jeweiligen Semester und Studiengang, nach Geschlecht
- Ohne Beurlaubte
- Datenstand: WiSe 20/21

**B. Frankfurt University of Applied Sciences**

zu Frage 8:

**Studiengänge mit Bezug zum angefragten Bereich werden im Fachbereich 3 (Wirtschaft und Recht) angeboten:**

IBIS: International Business Information Systems (Wirtschaftsinformatik) (B.Sc.)

SIM: Strategisches Information Management (Wirtschaftsinformatik) (M.Sc.)

**Studierendenzahlen für die angefragten Semester in den o.g. beiden Studiengängen.****SS 2015**

International Business Information Systems → 437 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

Strategisches Information Management → 35 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

**WS 2015/16**

International Business Information Systems → 519 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

Strategisches Information Management → 54 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

**SS 2016**

International Business Information Systems → 490 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

Strategisches Information Management → 42 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

**WS 2016/17**

International Business Information Systems → 519 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

Strategisches Information Management → 51 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

**SS 2017**

International Business Information Systems → 505 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

Strategisches Information Management → 43 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

**WS 2017/18**

International Business Information Systems → 483 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

Strategisches Information Management → 56 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

**SS 2018**

International Business Information Systems → 462 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

Strategisches Information Management → 42 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)



**WS 2018/19**

International Business Information Systems → 478 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

Strategisches Information Management → 51 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

**SS 2019**

International Business Information Systems → 431 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

Strategisches Information Management → 44 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

**WS 2019/20**

International Business Information Systems → 422 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

Strategisches Information Management → 59 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

**SS 2020**

International Business Information Systems → 388 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

Strategisches Information Management → 49 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

**WS 2020/21**

International Business Information Systems → 412 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

Strategisches Information Management → 64 Studierende (inkl. Beurlaubte und inkl. Austauschstudierende)

### C. Technische Hochschule Mittelhessen

zu Frage 8:

Studiengang	WS 14/15	SoSe 2015	WS 15/16	SoSe 2016	WS 16/17	SoSe 2017	WS 17/18	SoSe 2018	WS 18/19	SoSe 2019	WS 19/20	SoSe2020	WS 20/21
B.Sc. Informatik	774	776	819	846	890	885	898	897	945	955	980	1010	1011
B.Sc. Social Media Systems	382	310	450	387	192	315	452	534	707	752	850	875	900
B.Sc. Medieninformatik	61	66	67	63	490	415	470	417	508	461	510	450	484
M.Sc. Medieninformatik					61	55	47	41	44	40	34	35	26

zu Frage 9:

<b>Datum</b>	<b>Unternehmen</b>	<b>Kooperation</b>
12.06.2021	Crytek	Cryengine Workshop
20.04.2021	Pegasus Spiele	Online Podcast über Boardgames
25.07.2020	Löwenentertainment (Bingen am Rhein)	Gastredner auf der Games Couch Conference 2020 für und von THM Studierenden
09.12.2019	Deck 13	Studiotour mit Studenten der Hochschule (Exkursion)
27.05.2019	Limbic Entertainment, Cloud Imperium Games, Amusement Onyl e.V.	Vorträge zu verschiedenen Bereichen der Videospielementwicklung auf der Games Couch Conference 2019 für und von THM Studierenden
05.07.2019	Cloud Imperium Games	Studiotour und Projektbesichtigung mit THM Studierenden
08.-12.01.18	diverse Vertreter hessischer Unternehmen (z.B. Crytek, andere Indiestudios)	Vorträge und Workshops mit THM Studierenden im Rahmen der ersten THM Games Week
11.10.2017	Deck 13	Character Design Workshop
Mai 17	Deck 13 , Crytek, Assemble Entertainment	Vorträge zu verschiedenen Bereichen der Videospielementwicklung auf der Games Couch Conference 2017 für und von THM Studierenden