



## Änderungsantrag

der Abgeordneten **Gerd Mannes, Franz Bergmüller, Martin Böhm, Katrin Ebner-Steiner, Uli Henkel, Ferdinand Mang, Josef Seidl** und **Fraktion (AfD)**

### **Haushaltsplan 2021;**

**hier: Zuschüsse für Förderprogramm „Virtuelle Realität Bayern“  
(Kap. 16 05 Tit. 683 04)**

Der Landtag wolle beschließen:

Im Entwurf des Haushaltsplans 2021 wird folgende Änderung vorgenommen:

In Kap. 16 05 Tit. 683 04 wird der Ansatz von 500,0 Tsd. Euro um 1.100,0 Tsd. Euro auf 1.600,0 Tsd. Euro erhöht.

Die Deckung erfolgt aus den in Kap. 16 05 Tit. 683 01 eingesparten Mitteln.

### **Begründung:**

Im Jahr 2020 betrug der globale VR-Markt 12 Mrd. US-Dollar. Der weltweite Markt für Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) wird voraussichtlich im Jahr 2024 72,8 Mrd. US-Dollar erreichen. Dies wäre eine Steigerung der CAGR in fünf Jahren um 54 Prozent gegenüber den Ausgaben. Im Jahr 2019 wurden von den gesamten Lieferungen von VR-Spielgeräten weltweit 2,8 Mio. Einheiten eigenständiger VR-Gaming-Headsets ausgeliefert. VR-Headsets werden bei Spielern immer beliebter und werden von 37 Prozent der befragten globalen Spieleentwickler als wichtige Plattform für zukünftiges Wachstum angesehen.

Neben dem großen Mehrwert an Unterhaltung ist die elektronische Spieleindustrie einer der zentralen Treiber für technischen Fortschritt und leistungsfähigere Komponenten, sowie Geräte im Bereich der Informationstechnologie. Von den wachsenden grafischen Möglichkeiten und Anforderungen der Nutzer profitiert die IT-Hightech Branche grundsätzlich. Beispielsweise ist der aus der elektronischen Spieleindustrie kommende Nachfrageimpuls für den Hochtechnologie-Bereich der Virtuellen Realität über „VR-Spiele“ enorm von Vorteil und verschafft weitere monetäre Liquidität zur Sicherung der Forschung in diesem Sektor.

Um die Anschlussfähigkeit der bayerischen Wirtschaft im Wettbewerb um internationale Spitzentechnologie zu erhalten, ist eine bessere Förderung der VR-Technologie einzurichten, welche die Forschung und Entwicklung von in Bayern ansässigen Wirtschaftsakteuren im Bereich „Virtuelle Realität“ finanziell unterstützt.