



## **Schriftliche Anfrage**

des Abgeordneten **Gerd Mannes AfD**  
vom 02.09.2019

### **Förderung der Technologie „virtuelle Realität“**

Ich frage die Staatsregierung:

1. Wie steht die Staatsregierung zur Technologie „virtuelle Realität“?
- 2.1 Welche Förderprogramme im Bereich virtuelle Realität laufen aktuell (bitte Beschreibung, Haushaltstitel und ausgeschöpfte Mittel seit 2010 pro Jahr angeben)?
- 2.2 Welche Förderprogramme im Bereich virtuelle Realität sind für die Zukunft geplant?
- 2.3 Hat die Staatsregierung aus ihrer Sicht ausreichend Förderung für virtuelle Realität bereitgestellt?
3. Falls keine Förderung speziell für virtuelle Realität bereitgestellt wurde, in welchen Förderprogrammen wurde teilweise unter anderem die Technologie „virtuelle Realität“ unterstützt (bitte Beschreibung, Haushaltstitel und ausgeschöpfte Mittel seit 2010 pro Jahr angeben)?
4. Welche zukünftigen Industriebereiche in Bayern könnten aus Sicht der Staatsregierung von einer stärkeren Forschung im Bereich virtuelle Realität profitieren (bitte auflisten)?
5. Hat die Staatsregierung Kenntnis über Fördermaßnahmen der EU im Bereich virtuelle Realität in Bayern (bitte – falls bekannt – Fördermaßnahmen mit Förderhöhe auflisten)?
6. Hat die Staatsregierung Kenntnis über Fördermaßnahmen des Bundes im Bereich virtuelle Realität in Bayern (bitte – falls bekannt – Fördermaßnahmen mit Förderhöhe auflisten)?

## **Antwort**

**des Staatsministeriums für Digitales**  
vom 29.10.2019

### **1. Wie steht die Staatsregierung zur Technologie „virtuelle Realität“?**

Die Staatsregierung sieht virtuelle (sowie augmentierte) Realität als zukunftsweisende Querschnittstechnologie und einen wichtigen Teilbereich der Digitalisierung an, der viele Chancen bietet. Die Bandbreite reicht von Mobilitätsanwendungen bei Automotive (z.B. HoloRide), über Aerospace (Training und Inflight-Entertainment), Gesundheit, Fit-

Hinweis des Landtagsamts: Zitate werden weder inhaltlich noch formal überprüft. Die korrekte Zitierweise liegt in der Verantwortung der Fragestellerin bzw. des Fragestellers sowie der Staatsregierung.

ness (z.B. Icaros), Pflege/Inklusion, die Arbeitswelt 4.0, Bau/Architektur, Bildung und Training, Wartung, Kunst, Tourismus/Kultur (Museen, Bibliotheken, Archive), Games/Animation bis zum Handel.

Für innovative Lösungen sind die interdisziplinäre Zusammenarbeit und die Vernetzung verschiedener Akteure wichtig. Unter anderem gehören dazu Technologiepartner, Anwendungsentwickler, Gestalter und Inhaltsanbieter sowie Anwender und Nutzer. Die Staatsregierung strebt an, dass bayerische Unternehmen und Kreative die Entwicklungen in der Zukunft mitbestimmen.

**2.1 Welche Förderprogramme im Bereich virtuelle Realität laufen aktuell (bitte Beschreibung, Haushaltstitel und ausgeschöpfte Mittel seit 2010 pro Jahr angeben)?**

Bislang gab es im Bereich der „Contentförderung“, also narrative VR Experiences und VR Games, eine Förderung durch den FFF Bayern:

Im Bereich Filmförderung gibt es seit dem Jahr 2017 Förderungen für narrative VR Experiences beim FilmFernsehFonds Bayern. Insgesamt wurden Förderdarlehen für zehn Projekte i. H. v. 434.000 Euro empfohlen. Haushaltsstelle ist Kapitel 1605 Titel 861 01.

Auf die Haushaltsjahre aufgeteilt:

2017	126.000 Euro
2018	180.000 Euro
2019	128.000 Euro

In der Gamesförderung ist die Möglichkeit der Förderung von VR-Gamesprojekten zwar nicht eigens hervorgehoben, aber dennoch möglich. Insgesamt sind 16 Projekte mit rd. 840.000 Euro gefördert worden. Haushaltsstelle ist Kapitel 1605 Titel 892 02.

2013	20.000 Euro
2014	145.000 Euro
2015	-----
2016	75.899 Euro
2017	239.000 Euro
2018	320.000 Euro
2019	40.000 Euro

**2.2 Welche Förderprogramme im Bereich virtuelle Realität sind für die Zukunft geplant?**

Zum 01.10.2019 startete im Rahmen des Maßnahmepakets „Virtuelle Realität Bayern“ der XR HUB Bavaria/Munich. Die XR HUBs Nürnberg und Würzburg sollen demnächst ebenfalls starten. Haushaltsstelle ist Kapitel 1605 Titel 686 05.

Sie sollen u.a. bei dem geplanten Förderprogramm für qualitativ hochwertige, innovative oder kreative Vorhaben mit immersiven und ggf. interaktiven audiovisuellen Inhalten zu künstlerischen, kulturellen oder sozialen Zwecken sowie zu Trainings- oder Bildungszwecken eine beratende Funktion einnehmen.

Haushaltsstelle ist Kapitel 1605 Titel 683 04.

**2.3 Hat die Staatsregierung aus ihrer Sicht ausreichend Förderung für virtuelle Realität bereitgestellt?**

Derzeit genügt das Förderangebot für die Nachfrage. Die Nachfrage könnte in der Zukunft steigen, wenn sich Wertschöpfungsketten für die Anwendung von virtueller und augmentierter Realität stärker etablieren.

**3. Falls keine Förderung speziell für virtuelle Realität bereitgestellt wurde, in welchen Förderprogrammen wurde teilweise unter anderem die Technologie „virtuelle Realität“ unterstützt (bitte Beschreibung, Haushaltstitel und ausgeschöpfte Mittel seit 2010 pro Jahr angeben)?**

Siehe Antwort zu 2.1.

**4. Welche zukünftigen Industriebereiche in Bayern könnten aus Sicht der Staatsregierung von einer stärkeren Forschung im Bereich virtuelle Realität profitieren (bitte auflisten)?**

VR ist eine Querschnittstechnologie, die sich in zahlreichen Anwendungsfällen einsetzen lässt, die für nahezu alle Industrien in unterschiedlicher Weise interessant sein können. Beispiele sind unter Frage 1 aufgeführt.

**5. Hat die Staatsregierung Kenntnis über Fördermaßnahmen der EU im Bereich virtuelle Realität in Bayern (bitte – falls bekannt – Fördermaßnahmen mit Förderhöhe auflisten)?**

Die Staatsregierung geht davon aus, dass die EU in verschiedenen Programmen auch Forschung im Bereich virtueller Realität fördert. Das Bayerische Filmzentrum hat eine Förderung im Programm Creative Europe zur Organisation eines XR Creators Lab in Höhe von 90.000 Euro erhalten.

Weitere Detailkenntnisse liegen aktuell nicht vor.

**6. Hat die Staatsregierung Kenntnis über Fördermaßnahmen des Bundes im Bereich virtuelle Realität in Bayern (bitte – falls bekannt – Fördermaßnahmen mit Förderhöhe auflisten)?**

Die Staatsregierung geht davon aus, dass die Bundesregierung in verschiedenen Programmen auch Forschung im Bereich virtueller Realität fördert. Detailkenntnisse liegen aktuell nicht vor.