



Schriftliche Anfrage

der Abgeordneten **Natascha Kohnen SPD**
vom 16.09.2014

Energiespiel Bayern

Auf der Internetseite des Staatsministeriums für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie wurde das „Energiespiel Bayern Sich schaffe die Energiewende“ veröffentlicht. Zu diesem Spiel frage ich die Staatsregierung:

1. Was ist die Zielsetzung des Spielkonzepts?
2. Welche Parameter wurden für das „Gelingen der Energiewende“ in dem Spiel zugrunde gelegt?
3. Für welche Zielgruppe bzw. Zielgruppen wurde das Spiel konzipiert?
 - a) Welche Struktur hat die bisherige Spielercommunity der registrierten Spieler?
 - b) Wie viele Gastspieler bzw. -spielerinnen wurden seit der Freischaltung mit welcher durchschnittlichen Verweildauer registriert?
4. Seit welchem Datum ist das Spiel online?
5. Was soll der Spieler bzw. die Spielerin am Ende des Spiels für sich „mitnehmen“?
6. Welche Kosten wurden für das Konzept, die Programmierung, die Online-Pflege, etc. veranschlagt bzw. bereits ausgegeben?
7. Wie lange soll das Spiel online bleiben?
8. Welche Schlussfolgerung möchte das Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie aus dem Spiel für sich ziehen und welche Auswirkungen soll das auf die „reale Energiewende“ haben?

Antwort

des Staatsministeriums für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie
vom 15.10.2014

1. Was ist die Zielsetzung des Spielkonzepts?

Ziel im Energiespiel Bayern ist es, die bayerische Stromversorgung so zu konfigurieren, dass der Ausstieg aus der Kernenergie bis Ende 2022 gelingt. Grundlage ist unter anderem das „13. Gesetz zur Änderung des Atomgesetzes“ der Bundesregierung (2011). Das Spiel basiert auf dem preisgekrönten Strategiespiel „ENERGETIKA 2010“ (Deutscher Computerspielpreis 2011, Kategorie Serious Games).

Das Spielszenario beginnt im Juni 2013 mit einem vereinfachten, aber realistischen Strom-Mix. Die vier noch in Betrieb befindlichen Kernkraftwerke Bayerns werden gemäß den geltenden Gesetzen jeweils Ende 2015, 2017, 2021 und 2022 stillgelegt. Die Spieler müssen sicherstellen, dass die Stromversorgung fortwährend zuverlässig funktioniert.

Die Spieler können Kraftwerke bauen, stilllegen und abreißen. Sie können investieren in Informations- und (Fort-)Bildungskampagnen, in Bürgerinformation und -beteiligung sowie in Forschungs- und Entwicklungsprojekte. Um die staatlichen Investitionen zu refinanzieren, können sie einen Aufschlag auf den Strompreis erheben. Das Spiel endet im Juni 2023.

2. Welche Parameter wurden für das „Gelingen der Energiewende“ in dem Spiel zugrunde gelegt?

Die Bewertung des Spielerhandelns erfolgt analog zu den Zielkonflikten der „realen Energiewende“ mittels Punktekonten in den drei Kategorien Ökonomie, Soziales und Ökologie. Das Spiel ist verloren (Game Over), sobald eines der drei Punktekonten auf Null fällt. Vereinfacht bedeutet das zum Beispiel, dass die Wirtschaft in der Krise steckt, die Bevölkerung unzufrieden ist und/oder die Umweltbelastungen einen kritischen Wert übersteigen.

3. Für welche Zielgruppe bzw. Zielgruppen wurde das Spiel konzipiert?

a) Welche Struktur hat die bisherige Spielercommunity der registrierten Spieler?

b) Wie viele Gastspieler bzw. -spielerinnen wurden seit der Freischaltung mit welcher durchschnittlichen Verweildauer registriert?

Primäre Zielgruppe sind Jugendliche in Bayern ab etwa 13 Jahren. Zur sekundären Zielgruppe gehören Bildungseinrichtungen, Lehrer und Eltern in Bayern. Darüber hinaus soll das Spiel vor allem die bayerische Öffentlichkeit als auch Jugendliche und die interessierte Öffentlichkeit im gesamten deutschsprachigen Raum ansprechen.

Die Struktur und Zusammensetzung der Spieler ist nicht bekannt, weil die Registrierung aus Datenschutzgründen anonym erfolgt. Die Verweildauer im Spiel (www.ich-schaffe-die-energiewende.de) wird nicht aufgezeichnet. Auf dem

dazugehörigen Internetportal www.energiespiel.bayern.de wurden von der Veröffentlichung am 12.08.2013 bis zum 06.10.2014 mehr als 13.000 Besucher registriert. Der Videoclip, mit dem das Spiel auf dem Youtube-Kanal der Staatskanzlei beworben wird, wurde mehr als 120.000 Mal angeschaut.

4. Seit welchem Datum ist das Spiel online?

Das Spiel wurde am 12.08.2013 mit einer Pressemitteilung des damaligen Staatsministeriums für Umwelt und Gesundheit veröffentlicht.

5. Was soll der Spieler bzw. die Spielerin am Ende des Spiels für sich „mitnehmen“? Die primären Lernziele sind:

- Die Energiewende ist machbar: Der Ausstieg aus der Kernkraft in Deutschland und in Bayern ist möglich. Bayern kann dabei ein Standort für Stromproduktion bleiben.
- Der Energie-3-Sprung: Die Energiewende muss möglichst effizient durchgeführt werden, d. h. 1) Energiebedarf senken, 2) Energieeffizienz steigern, 3) erneuerbare Energien ausbauen.
- Die Energiewende braucht Akzeptanz: Sie findet vor Ort in den Köpfen der Menschen statt: Spieler lernen die Instrumente Bürgerinformation, -dialog und -beteiligung kennen.
- Technologie-Entwicklung: Investitionen in Forschung und Entwicklung erzeugen Innovation und Technologie-Führerschaft Bayerns.

6. Welche Kosten wurden für das Konzept, die Programmierung, die Online-Pflege etc. veranschlagt bzw. bereits ausgegeben?

Bisher wurden 105.016,25 € ausgegeben. Für 2014 sind zusätzlich 14.914,70 € für Online-Pflege veranschlagt. Weitere Ausgaben sind nicht geplant.

7. Wie lange soll das Spiel online bleiben?

Ein Datum für die Löschung des Spiels wurde nicht festgelegt.

8. Welche Schlussfolgerung möchte das Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie aus dem Spiel für sich ziehen und welche Auswirkungen soll das auf die „reale Energiewende“ haben?

Eine solche spielerische Strategiesimulation ist, auch wenn sie vergleichsweise komplex und anspruchsvoll ist, nicht als Entscheidungsgrundlage geeignet.

Das Spiel soll die Umsetzung der „realen Energiewende“ unterstützen, indem es für die sozialen, wirtschaftlichen, ökologischen und technischen Erfordernisse der Energiewende sensibilisiert und die gesellschaftliche Akzeptanz für Maßnahmen der Energiewende steigert.