Deutscher Bundestag **Drucksache 19/10738**

19. Wahlperiode 06.06.2019

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Version ersetzt.

Antwort

der Bundesregierung

auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Grigorios Aggelidis, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP
– Drucksache 19/10378 –

Förderung der Computerspieleentwicklung auf Bundesebene

Vorbemerkung der Fragesteller

Im Zuge der parlamentarischen Beratungen des Haushaltsgesetzes 2019 hat der Deutsche Bundestag beschlossen, 50 Mio. Euro zur „Förderung der Computerspieleentwicklung auf Bundesebene“ bereitzustellen (siehe Haushaltsausschuss, 19(8) 2973). Am 18. April 2019 hat das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) die Förderrichtlinie „De-minimis-Beihilfe zur Computerspieleentwicklung des Bundes“ veröffentlicht (www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html). Hierfür können Anträge vom 3. Juni 2019 bis zum 30. August 2019 eingereicht werden. Voluminösere Zuschüsse sind aktuell noch nicht möglich, da eine EU-Genehmigung bislang fehlt. Das liegt nach Auffassung der Fragesteller daran, dass die EU-Notifizierung konkrete Förderregularien benötigt (sogenannter Kulturtest), welche noch nicht veröffentlicht worden sind.

1. Mit welcher Anzahl an sogenannten De-minimis-Beihilfeanträgen rechnet die Bundesregierung im Rahmen der „Pilotphase für kleinere Vorhaben bis 200 000 Euro Förderung“ für den Games-Bereich?

2. Mit welcher Anzahl an großvolumigen Projekten über die De-minimis-Grenze hinaus rechnet die Bundesregierung?

3. Wie viele Anträge und Voranmeldungen sind bislang bei der Bundesregierung eingegangen, und welchen Finanz- und Fördervolumina entsprechen diese?

Die Fragen 1 bis 3 werden aufgrund ihres Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Die bisherigen Registrierungen zum „games-Newsletter“ des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) und Anfragen von Branchenakteuren deuten auf ein starkes Interesse an der Computerspieleförderung des Bundes hin.

Die Antwort wurde namens der Bundesregierung mit Schreiben des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur vom 4. Juni 2019 übermittelt.

Die Drucksache enthält zusätzlich – in kleinerer Schrifttype – den Fragetext.

juris Lex QS
09052024 ()

Bewilligte Projekte werden veröffentlicht. Zum Interessensbekundungsverfahren wird das BMVI eine statistisch aggregierte Zusammenfassung veröffentlichen.

4. Wann stellt die Bundesregierung die Förderrichtlinie zur Produktionsförderung mit größeren Beträgen – die derzeit innerhalb der Regierung abgestimmt wird – der Öffentlichkeit vor (www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html)?

Die Veröffentlichung der Förderrichtlinie zur Produktionsförderung erfolgt nach Abschluss der Notifizierung durch die Europäische Kommission im Herbst 2019. Informationen zur Förderrichtlinie werden im Internet und im Rahmen von Informationsveranstaltungen bereitgestellt.

5. Wie hat die Bundesregierung die europarechtliche Beihilfekonformität hergestellt bzw. wie wird sie diese herstellen, und welche Maßstäbe wurden dabei an den sogenannten Kulturtest angelegt?

Die Beihilfekonformität wird durch die Europäische Kommission im Rahmen eines Notifizierungsverfahrens festgestellt.

6. Hat die Bundesregierung das Konzept in enger Abstimmung mit den Ländern erarbeitet?

   a) Falls ja, wie wurden die Länder konkret eingebunden?

   b) Falls nein, weshalb wurde auf eine Einbindung der Länder verzichtet?

Die Förderrichtlinien wurden in enger Abstimmung mit den Ländern, insbesondere der Arbeitsgruppe „Länder AG Games“, erarbeitet.

7. Gibt es seitens der Bundesregierung Überlegungen, für das Management der Produktionsförderung des BMVI im Bereich Computerspiele eine Mittlerorganisation – vergleichbar der Filmförderungsanstalt (FFA) für den Deutschen Filmförderfonds – einzurichten?

   a) Falls ja, wann wird dies geschehen, und wie wird eine solche Mittlerorganisation ausgestaltet sein?

   b) Falls nein, weshalb wird im Rahmen der Games-Förderung vom System einer Mittlerorganisation analog der FFA im Bereich der Filmförderung abgewichen, und welche Gründe stehen aus Sicht der Bundesregierung einer Mittlerorganisation entgegen?

   c) Was unterscheidet nach Ansicht der Bundesregierung die Games-Förderung von der Filmförderung in organisatorischer, verwaltungstechnischer, finanzieller, struktureller und markt- sowie standortspezifischer Weise voneinander?

Im Rahmen der Umsetzung der Computerspieleförderung ist beabsichtigt, eine ausführende Stelle, zum Beispiel im Rahmen einer Projektträgerschaft, zu beauftragen. Die institutionelle Ausgestaltung orientiert sich an den Anforderungen und Prüfkriterien des Förderprogramms.

Den organisatorischen Rahmen bilden die beihilferechtlichen und zuwendungs- bzw. verwaltungsverfahrensrechtlichen Vorgaben gemäß den §§ 7, 23 und 44 der Bundeshaushaltsordnung (BHO) sowie einschlägige Bestimmungen im Verwaltungsverfahrensgesetz (VwVfG). Darüber hinaus sind markt- und branchenspezifische Anforderungen zu berücksichtigen.

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Version ersetzt.

juris Lex QS
09052024 ()

8. Wie bewertet die Bundesregierung die Forderung des Verbandes der deutschen Games-Branche (GAME e. V.) nach einem verstetigten Förderetat von bis zu 100 Mio. Euro (www.gameswirtschaft.de/politik/game-bundes verband-games-foerderung/)?

   a) Falls die Bundesregierung dem positiv gegenübersteht, in welchem Zeitraum möchte die Bundesregierung dies umsetzen?

   b) Falls nicht, ist die Bundesregierung der Auffassung, dass 50 Mio. Euro ausreichend sind, und sofern dies so sein sollte, mit welcher Begründung?

Im Koalitionsvertrag haben CDU/CSU und SPD vereinbart, eine Computerspieleförderung auf international wettbewerbsfähigem Niveau einzuführen. Mit dem Bundeshaushalt 2019 wurden 50 Mio. Euro für die Computerspieleförderung zur Verfügung gestellt. Die weitere Ausgestaltung wird Gegenstand der Verhandlungen zum Bundeshaushalt 2020 sein.

9. Inwiefern erwartet die Bundesregierung durch den Games-Fonds eine Steigerung der Anzahl an Unternehmen in Deutschland, welche Games entwickeln und vertreiben, und welche realistische Steigerung der Anzahl von aktuell 524 Unternehmen (Jahresreport der deutschen Games-Branche 2018, S. 23) avisiert die Bundesregierung für eine positive Bewertung der Games-Förderung?

10. Ist die Bundesregierung der Ansicht, dass die rückläufige bzw. stagnierende Zahl der in der Branche beschäftigten Personen (www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html) durch eine Games-Förderung positiv beeinflusst werden kann?

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

Mit der Computerspieleförderung des Bundes soll der Entwicklerstandort Deutschland gestärkt und international wettbewerbsfähig gemacht werden. Neben der Anzahl sind daher auch die Größe und Marktreichweite sowie das Innovationspotential und die Wettbewerbsfähigkeit der Unternehmen in Deutschland von Bedeutung.

Die Computerspieleförderung des Bundes ist als unterstützendes Instrument konzipiert und soll sich mit Förderprogrammen der Länder ergänzen. Es ist davon auszugehen, dass eine positive Branchenentwicklung in Deutschland sich insbesondere auch in der Anzahl der in der Branche beschäftigten Personen niederschlägt. Um die Wirkung des Förderprogramms nachzuvollziehen, sind begleitende beziehungsweise ex-post Evaluationen vorgesehen.

11. Welche Vorteile und Gemeinsamkeiten sieht die Bundesregierung in der Verknüpfung der Games-Förderung mit der Innovationsinitiative mFUND (www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computer spielefoerderung.html), und welche Konsequenzen ergeben sich daraus für die Games-Förderung?

Mit dem Förderprogramm mFUND fördert das BMVI seit 2016 Forschungs- und Entwicklungsprojekte rund um datenbasierte Innovationen für die Mobilität 4.0. In diesem Kontext werden mit neuen Akteursgruppen innovative Formate wie Hackathons und Startup-Pitches umgesetzt. Aus dem Kreis der mehr als 160 mFUND-Projekte kommen rund 100 Einzelfördernehmer aus dem Kreis der Startups bzw. kleiner und mittlerer Unternehmen. Beispielsweise waren in einer Übersicht der Website „Für Gründer“ zu den Gründerwettbewerben 2017 unter

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Version ersetzt.

juris Lex QS
09052024 ()

den branchenübergreifenden Top50 fast alle Mobilitätsakteure auch im mFUND bzw. in den verschiedenen BMVI-Formaten vertreten.

Computerspiele vereinen Schöpferkraft und Einfallsreichtum, Unterhaltung und Innovationen und sind damit wichtige Treiber der Digitalisierung. Aufgrund ihres spezifischen Know-hows können auch andere Wirtschaftsbereiche von der Computerspielbranche profitieren. Es ist davon auszugehen, dass die Erfahrungen und Netzwerke aus verschiedenen Initiativen des BMVI kreativ miteinander verknüpft und Synergien genutzt werden können.

12. Welche Konsequenzen ergeben sich nach Ansicht der Bundesregierung für ein gefördertes Computerspiel nach 4.4 der Förderrichtlinien (www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Anlage/DG/computerspielefoerderung-foerderrichtlinie-de-minimis.pdf?__blob=publicationFile), wenn die erwartete Altersfreigabe nach den geltenden Kontrollsystemen letztlich nicht erreicht bzw. erteilt wird?

Da das Erreichen der erwarteten Altersfreigabe bis USK 18 nach den geltenden Kontrollsystemen eine Zuwendungsvoraussetzung darstellt, kann das Nicht-Erreichen bzw. im Extremfall die Indizierung eines geförderten Spiels die Rückforderung der gewährten Zuwendung bedeuten.

13. Wie begründet die Bundesregierung ihre Annahme, sie verfüge über die von ihr beschriebene „Branchenexpertise“ (Antwort zu Frage 13 auf Bundestagsdrucksache 19/5627) vor dem Hintergrund der deutlichen Kritik zur Verleihung des Computerspielpreises, (www.gameswirtschaft.de/meinung/computerspielpreis-2019-kolumne/)?

Die Bundesregierung verleiht seit 2009 gemeinsam mit der Games-Branche den Deutschen Computerspielpreis. Sie stimmt sich dabei eng mit den anderen Trägern des Preises ab (seit 2018 der „game Verband der deutschen Games-Branche e. V.“). Die Bundesregierung ist auch darüber hinaus im Austausch mit Akteuren der Branche, z. B. im Rahmen von zahlreichen Branchenveranstaltungen und Fachkongressen.

14. Welche konkreten Ziele verfolgt die Bundesregierung mit der Auslobung des Deutschen Computerspielpreises, und welche Parameter hat sie definiert, um den Erfolg dieser Bemühungen messen zu können?

Da die bisherige Vereinbarung zur Vergabe des Deutschen Computerspielpreises zum Herbst 2019 ausläuft, werden die zukünftigen Ziele der Bundesregierung im Zusammenhang mit dem Deutschen Computerspielpreis derzeit neu festgelegt.

Vorabfassung - wird durch die lektorierte Version ersetzt.

Satz: Satzweiss.com Print, Web, Software GmbH, Mainzer Straße 116, 66121 Saarbrücken, www.satzweiss.com
Druck: Printsystem GmbH, Schafwäsche 1-3, 71296 Heimsheim, www.printsystem.de
Vertrieb: Bundesanzeiger Verlag GmbH, Postfach 10 05 34, 50445 Köln, Telefon (02 21) 97 66 83 40, Fax (02 21) 97 66 83 44, www.betrifft-gesetze.de
ISSN 0722-8333

juris Lex QS
09052024 ()