

## **Kleine Anfrage**

**der Abgeordneten Otto Fricke, Christian Dürr, Grigorios Aggelidis, Renata Alt, Mario Brandenburg (Südpfalz), Dr. Marco Buschmann, Dr. Marcus Faber, Daniel Föst, Manuel Höferlin, Reinhard Houben, Oliver Luksic, Alexander Müller, Frank Schäffler, Frank Sitta, Benjamin Strasser, Katja Suding und der Fraktion der FDP**

### **Der Deutsche Computerspielpreis als Teil der kulturellen Familie**

Mit dem Deutschen Computerspielpreis werden seit 2009 Computerspiele ausgezeichnet, die zu über 80 Prozent in Deutschland produziert wurden, innovativ und kulturell wertvoll sind. Zu den bisherigen Preisträgern zählen Spiele wie beispielsweise Crysis 2 im Jahr 2012 oder Anno 2205 im Jahr 2016 (<https://deutscher-computerspielpreis.de/preistraeger>).

Dieser Preis stellt ein wichtiges Instrument dar, „mit dem Bundesregierung und Spielewirtschaft gemeinsam die Bedeutung von Computerspielen stärker aufzeigen und die Leistungsfähigkeit der Branche weiter fördern wollen. Er ist auch das Instrument, mit dem Eltern sowie Spielerinnen und Spielern Orientierung auf einem Markt gegeben werden soll, der sich durch seine Vielfalt auszeichnet.“ So beschreibt es eine Vereinbarung zwischen dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur, vertreten durch die damalige Parlamentarische Staatssekretärin Dorothee Bär, dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. und game, Verband der deutschen Games-Branche e. V. ([https://deutscher-computerspielpreis.de/sites/default/files/statisch/vereinbarung\\_zur\\_vergabe\\_des\\_dcp\\_2018.pdf](https://deutscher-computerspielpreis.de/sites/default/files/statisch/vereinbarung_zur_vergabe_des_dcp_2018.pdf)).

Auch der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates und seit 2018 Vorsitzender der Jury, sieht in Computerspielen neben der wirtschaftlichen besonders die kulturelle Bedeutung. Nachdem der Preis in den vergangenen Jahren durch das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur von Seiten des Bundes finanziert und organisiert wurde, soll die Verleihung ab 2019 in das Bundeskanzleramt, dort zur Bundesbeauftragten für Digitalisierung, Dorothee Bär, ([www.gameswirtschaft.de/politik/deutscher-computerspielpreis-2019-jury/](http://www.gameswirtschaft.de/politik/deutscher-computerspielpreis-2019-jury/)) wechseln.

Ab 2020 soll die Organisation der Preisverleihung vom Bundespresseamt übernommen werden ([www.gameswirtschaft.de/politik/dcp-2019-olaf-zimmermann-interview/](http://www.gameswirtschaft.de/politik/dcp-2019-olaf-zimmermann-interview/)). Nachdem die Berichterstattung über die Verleihung des Deutschen Computerspielpreises 2019 äußerst kritisch war ([www.gameswirtschaft.de/meinung/computerspielpreis-2019-kolumne/](http://www.gameswirtschaft.de/meinung/computerspielpreis-2019-kolumne/), [www.gameswirtschaft.de/events/dcp-2019-olaf-zimmermann-kritik/](http://www.gameswirtschaft.de/events/dcp-2019-olaf-zimmermann-kritik/)), verdient die Preisverleihung aus Sicht der Fragesteller eine nähere Betrachtung.

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Welche Kosten werden nach Kenntnis der Bundesregierung für die diesjährige Verleihung des Deutschen Computerspielpreises anfallen (bitte die einzelnen Kostenarten und ihre Höhe angeben)?
  - a) In welchem Verhältnis werden die Kosten zwischen dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur und der Spieleindustrie aufgeteilt (bitte die absolute Höhe der Kosten pro Beteiligten angeben)?
  - b) Sind darüber hinaus weitere Geldgeber, z. B. Sponsoren, an der Finanzierung des Deutschen Computerspielpreises beteiligt?
2. Wie hoch war das jeweilige Preisgeld für die verschiedenen Kategorien des Deutschen Computerspielpreises 2019?
3. Welche fachlich-inhaltlichen Gründe sprachen aus Sicht der Bundesregierung dafür, dass in der Jury des Deutschen Computerspielpreises 2019 keine Bundestagsabgeordneten der Oppositionsfraktionen vertreten waren?
4. Waren das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend oder andere Bundesbehörden in die Auswahl der Sieger des Deutschen Computerspielpreises 2019 eingebunden, und falls nein, wieso nicht?
5. Anhand welcher Kriterien entschied sich die Bundesregierung für die Alternierung des Ortes der Preisverleihung des Deutschen Computerspielpreises zwischen Berlin und München?
6. Wie begründet die Bundesregierung, dass für die Verleihung des Deutschen Computerspielpreises bisher keine anderen Standorte außer Berlin und München ausgewählt wurden?
7. Plant die Bundesregierung, die Verleihung des Deutschen Computerspielpreises künftig auch an anderen Orten stattfinden zu lassen, und falls ja, anhand welcher Kriterien wird sie über den Ort künftiger Preisverleihungen entscheiden?
8. Ist es zutreffend, dass die Organisation der Verleihung des Deutschen Computerspielpreises künftig vom Bundespresseamt übernommen werden soll, und welche inhaltlichen Gründe sprechen aus Sicht der Bundesregierung für eine Veränderung der Zuständigkeit?
9. Warum sank nach Kenntnis der Bundesregierung die Zahl der eingereichten Spiele von 472 (2018) auf 272 (2019)?
10. Plant die Bundesregierung, in Reaktion auf die Berichterstattung über den Deutschen Computerspielpreis 2019, eine konzeptionelle Veränderung der Verleihung des Deutschen Computerspielpreises?

Wenn ja, welche?

11. Welche Preise verleiht die Bundesregierung außer dem Deutschen Computerspielpreis?
- a) Wie hoch sind diese Preise jeweils dotiert?
  - b) Wie hoch waren die Kosten der jeweils letzten Verleihung dieser Preise?
  - c) Wie hoch war jeweils die finanzielle Beteiligung von externen Sponsoren an den Kosten der jeweils letzten Verleihung dieser Preise?
  - d) Wie hoch war jeweils die finanzielle Beteiligung von Branchenverbänden an den Kosten der jeweils letzten Verleihung dieser Preise?

Berlin, den 19. Juni 2019

**Christian Lindner und Fraktion**

