

## **Antwort**

### **der Bundesregierung**

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Uwe Schulz, Joana Cotar, Dr. Michael Ependiller und der Fraktion der AfD  
– Drucksache 19/14212 –**

### **Stand der Umsetzung der Umsetzungsstrategie der Bundesregierung „Digitalisierung gestalten“ – Computerspieleförderung des Bundes**

#### Vorbemerkung der Fragesteller

Im August 2014 veröffentlichte die Bundesregierung das Strategiepapier „Digitale Agenda 2014–2017“ ([www.bmwi.de/Redaktion/DE/Publikationen/Digitale-Welt/digitale-agenda.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=3](http://www.bmwi.de/Redaktion/DE/Publikationen/Digitale-Welt/digitale-agenda.pdf?__blob=publicationFile&v=3)), das federführend vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, vom Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat und vom Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur verantwortet wurde. Die Veröffentlichung einer Digitalstrategie für Deutschland erfolgte damit vier Jahre später als die Verabschiedung der „Digital Agenda for Europe“ der EU-Kommission im Jahr 2010 (<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2010:0245:FIN:DE:PDF>) und, nach Auffassung der Fragesteller, mindestens zehn Jahre zu spät für eine richtungweisende Digitalpolitik zum Wohl unserer Gesellschaft, der öffentlichen Verwaltung und des Wirtschaftsstandortes Deutschland.

In Fachmedien wurde an der Digitalen Agenda 2014–2017 kritisiert, sie sei lediglich eine Bestandsaufnahme der Problemlagen und Möglichkeiten und enthalte nur wenige konkrete Lösungsvorschläge ([www.golem.de/news/digitale-agenda-ein-papier-das-alle-enttauscht-1408-108715.html](http://www.golem.de/news/digitale-agenda-ein-papier-das-alle-enttauscht-1408-108715.html)). Die Umsetzung der Digitalen Agenda 2014–2017 nach dem ersten Jahr war „ernüchternd“ ([www.zeit.de/digital/internet/2015-08/digitale-agenda-bundesregierung-breitband-wlan](http://www.zeit.de/digital/internet/2015-08/digitale-agenda-bundesregierung-breitband-wlan)). Die Gesamtbilanz wurde von öffentlich-rechtlichen Medien als „durchwachsen“ bewertet ([www.zdf.de/nachrichten/heute/braun-kuendigt-neue-digitale-agenda-an-100.html](http://www.zdf.de/nachrichten/heute/braun-kuendigt-neue-digitale-agenda-an-100.html)).

Im Jahr 2009 hatte Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel bereits versprochen, dass 75 Prozent der deutschen Haushalte bis 2014 Internetanschlüsse mit einer Geschwindigkeit von 50 Mbit pro Sekunde bekommen – ein Versprechen von Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel, das nicht gehalten wurde ([www.sueddeutsche.de/politik/netzpolitik-von-union-und-spd-stunde-der-nerds-1.1802641](http://www.sueddeutsche.de/politik/netzpolitik-von-union-und-spd-stunde-der-nerds-1.1802641)).

Im Jahr 2014 versprach Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel in ihrer Regierungserklärung nun sogar, dass alle deutschen Haushalte bis 2018 Internetanschlüsse mit einer Geschwindigkeit von 50 Mbit pro Sekunde bekommen – ein weiteres Versprechen von Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel, das nicht

---

*Die Antwort wurde namens der Bundesregierung mit Schreiben des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur vom 30. Oktober 2019 übermittelt.*

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

gehalten wurde ([www.pcwelt.de/news/Bundesregierung-bricht-Versprechen-bei-Breitbandausbau-10612139.html](http://www.pcwelt.de/news/Bundesregierung-bricht-Versprechen-bei-Breitbandausbau-10612139.html)).

Im Juni 2013 hatte Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel noch bekundet, das Internet sei „für uns alle Neuland“ ([www.tagesspiegel.de/politik/die-kanzlerin-und-das-internet-merkels-neuland-wird-zur-lachnummer-im-netz/8375974.html](http://www.tagesspiegel.de/politik/die-kanzlerin-und-das-internet-merkels-neuland-wird-zur-lachnummer-im-netz/8375974.html)).

Im Rahmen der im November 2018 verabschiedeten Digitalstrategie der Bundesregierung wurde ein Maßnahmenpaket entwickelt und in einer Umsetzungsstrategie zusammengefasst ([www.bundesregierung.de/resource/blob/975226/1552758/40d8b01b0dfdcf854e1d58afb85021a7/pdf-umsetzungsstrategie-digitalisierung-data.pdf?download=1](http://www.bundesregierung.de/resource/blob/975226/1552758/40d8b01b0dfdcf854e1d58afb85021a7/pdf-umsetzungsstrategie-digitalisierung-data.pdf?download=1)). Darin werden einzelne Vorhaben und die jeweils verantwortlichen Ressorts benannt, jedoch sind nur teilweise konkrete Zeitpläne für Beginn und Zielerreichung angegeben. Die zur Verfügung stehenden Ressourcen zur Zielerreichung werden ebenso wenig genannt wie eine Priorisierung von Vorhaben.

Zu der Maßnahme „Computerspieleförderung des Bundes“ wurden in der Umsetzungsstrategie der Bundesregierung „Digitalisierung gestalten“ ([www.bundesregierung.de/resource/blob/975226/1552758/40d8b01b0dfdcf854e1d58afb85021a7/pdf-umsetzungsstrategie-digitalisierung-data.pdf?download=1](http://www.bundesregierung.de/resource/blob/975226/1552758/40d8b01b0dfdcf854e1d58afb85021a7/pdf-umsetzungsstrategie-digitalisierung-data.pdf?download=1)) folgende Umsetzungsschritte angekündigt (ebd., S. 59):

- Anfang 2019: Erstellung und Abstimmung von entsprechenden Förderrichtlinien, Dialog mit den beteiligten Akteuren,
- 2019: Start der Förderung.

1. Wurden entsprechende Förderrichtlinien bereits erstellt und aufeinander abgestimmt?
2. Fand bereits ein Dialog mit den beteiligten Akteuren statt?
3. Erfolgte bereits der Start der Förderung?

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

Mit dem Bundeshaushalt 2019 wurden 50 Mio. Euro für die Computerspieleförderung des Bundes zur Verfügung gestellt. Die Förderrichtlinie „Computerspieleförderung des Bundes“ wurde nach mehreren Dialogen mit verschiedenen Akteuren (u. a. mit den Ländern, dem game – Verband der deutschen Games-Branche, mehreren Ressorts der Bundesregierung) erstellt, mit dem Bundesrechnungshof und dem Bundesministerium der Finanzen abgestimmt und der EU-Kommission zur Notifizierung vorgelegt. Nach Abschluss des Notifizierungsverfahrens sind Förderaufrufe auf Basis dieser Förderrichtlinie geplant.

Komplementär dazu wurde als Pilot eine Förderrichtlinie „De-minimis-Beihilfe zur Computerspieleentwicklung des Bundes“ für kleinere Projekte mit einer Laufzeit bis zu 14 Monaten und einem maximalen Fördervolumen in Höhe von 200.000 Euro pro gefördertem Unternehmen erstellt, abgestimmt und im April 2019 veröffentlicht. Diese Förderrichtlinie und der dazugehörige erste Förderaufruf sind auf eine sehr positive Resonanz getroffen. Insgesamt wurden rund 380 Projektvorschläge eingereicht. Im September 2019 wurden die ersten Förderbescheide versandt und die ersten sechs Projekte sind im Oktober gestartet. Ergänzende und laufend aktualisierte Informationen zur Computerspieleförderung des Bundes einschließlich einer Liste der geförderten Projekte veröffentlicht die Bundesregierung unter [www.bmvi.de/games](http://www.bmvi.de/games).