

## **Antwort**

### **der Bundesregierung**

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Nicole Bauer, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP  
– Drucksache 19/5096 –**

### **Gamesstandort Deutschland**

#### Vorbemerkung der Fragesteller

Die Gamesbranche boomt – ganz gleich ob auf Computer, Konsolen, Handheld, Tablet oder Handy. Computer- und Videospiele haben den Weg aus dem Nischendasein gefunden. Games stellen eine der innovativsten kulturellen Ausdrucksformen dar und sind als Kulturgut seit langem anerkannt ([www.kulturrat.de/pressemitteilung/kulturgut-computerspiele-2/](http://www.kulturrat.de/pressemitteilung/kulturgut-computerspiele-2/)). Der deutsche Markt für Computer- und Videospiele wächst. Der Anteil der von deutschen Unternehmen erzielten Umsätze auf diesem heimischen Markt sinkt jedoch: Im Jahr 2014 betrug der Umsatzanteil deutscher Spieleentwicklungen noch 7 Prozent; im erfolgreichsten Gaming-Jahr 2017 nur noch 5,4 Prozent. Deutsche Unternehmen profitieren folglich nicht vom Spiele-Boom und partizipieren nicht am gestiegenen Gesamtumsatz.

Die Koalitionspartner CDU, CSU und SPD haben im Koalitionsvertrag als Ziel festgelegt, den Kreativ-, Film- und Medienstandort zu stärken und eine Gamesförderung auf international wettbewerbsfähigem Niveau einzuführen (Randnummern 366 und 671 – 674). Diesen Ankündigungen aus dem Koalitionsvertrag wurde aus Sicht der Fragesteller bis dato keine Rechnung getragen: Der Haushalt 2019 lässt keine Rückschlüsse auf eine Implementierung der Gamesförderung zu. Der internationale Vergleich zeigt, dass andere Länder wie Kanada, Frankreich oder Großbritannien vor Jahren verschiedene Fördersysteme etabliert haben, um den Standort zu sichern.

1. Wie bewertet die Bundesregierung die aktuelle Situation der Gamesbranche im Hinblick auf Games als Wirtschaftsfaktor, Wirtschaftsstandort und Kulturgut?

Die derzeit bekannten Daten und Studien zeigen, dass eine Verbesserung der Rahmenbedingungen wie von der Bundesregierung angestrebt und im Koalitionsvertrag vorgeschlagen, notwendig ist, um die internationale Wettbewerbsfähigkeit der deutschen Games-Branche zu verbessern.

Bei der Games-Branche handelt es sich um eine bedeutende kulturelle Querschnittsbranche, in der zunehmend Berufe aus fast allen Sparten der Kultur- und Kreativwirtschaft anzutreffen sind: Musiker, Fotografen, Architekten, Szenografen, Zeichner, Übersetzer, Texter, Designer etc. Traditionelle kulturelle Ausdruckformen wie Handlung, Musik und visuelle Ästhetik werden zu einer eigenen kulturellen Form zusammengeführt. Digitale Spiele sind an Genres, Themen und Inhalten so vielfältig wie andere Kultursparten und Medien (z. B. Bücher, Filme oder Theaterstücke).

2. Welche Initiativen plant die Bundesregierung, um den Standort Deutschland im Bereich der Gamesindustrie durch veränderte rechtliche Rahmenbedingungen und/oder durch finanzielle Unterstützung zu fördern und damit der Forderung einer Gamesförderung auf international wettbewerbsfähigem Niveau aus dem Koalitionsvertrag gerecht zu werden?  
Falls keine Initiativen geplant sind, warum nicht (bitte erläutern)?
3. Wie plant die Bundesregierung, die Entwicklung und Etablierung international bedeutsamer Produktionen (sog. AAA-Produktionen) in Deutschland zu begleiten?

Die Fragen 2 und 3 werden wegen ihres Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Entsprechend den zitierten Ausführungen des Koalitionsvertrags zwischen CDU, CSU und SPD beabsichtigt die Bundesregierung, eine Förderung zur Entwicklung hochwertiger digitaler Spiele einzuführen. Diese soll mit Blick auf vergleichbare Förderinstrumente anderer europäischer Staaten den Entwicklerstandort Deutschland stärken und international wettbewerbsfähig machen. Insgesamt soll die Innovationskraft der Computerspielbranche gestärkt sowie darüber hinaus ein Technologie- und Know-how-Transfer hin zu anderen Wirtschaftsbereichen erreicht werden. Die Bundesregierung beabsichtigt, im Rahmen der Förderung auch sogenannte AAA-Produktionen zu berücksichtigen.

4. Falls die Bundesregierung Maßnahmen finanzieller oder rechtlicher Natur intendiert, innerhalb welchen Zeitraumes werden die entsprechenden Instrumente umgesetzt, und welche Effekte und Erwartungen werden aus Sicht der Bundesregierung daran geknüpft?
5. Wie steht die Bundesregierung zu einer möglichen Entwicklungsförderung der Gamesbranche, und welche Art der Entwicklungsförderung wird präferiert – aktive Förderung (Fördergelder), passive Förderung (Steuermodelle) oder Verbesserung sonstiger Rahmenbedingungen?
12. Wie weit sind die Pläne der Bundesregierung vorangeschritten, eine Gamesförderung unter Federführung des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur zu errichten?

Die Fragen 4, 5 und 12 werden wegen ihres Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Die Ausgestaltung einer künftigen Games-Förderung befindet sich aktuell in der Konzeptionsphase. Eine finanzielle Förderung steht unter dem Vorbehalt der Bereitstellung entsprechender Mittel im Haushalt.

6. Wie ist die Haltung der Bundesregierung zu den Gamesfördermodellen in Frankreich, dem Vereinigten Königreich und Kanada?
7. Wie beurteilt die Bundesregierung insbesondere das für die Gamesbranche etablierte „Arbeitnehmersubventionsmodell“ der Region Quebec, bei welchem mehr als ein Drittel der Arbeitnehmerkosten von der öffentlichen Hand finanziert werden?
8. Wie ist die Haltung der Bundesregierung zu einem Gamesfonds, wie er vom Verband der deutschen Gamesbranche (game e. V.) in seinem Papier vom 24. April 2018 vorgestellt wurde?
9. Wie bewertet die Bundesregierung die Forderung des Verbandes der deutschen Gamesbranche nach einem Förderetat für Gamesentwicklungen in Höhe von 50 Mio. Euro sowie einer verstetigten Steigerung bis auf 100 Mio. Euro?  
Falls die Bundesregierung dem positiv gegenübersteht, in welchem Zeitraum möchte die Bundesregierung ein solches Vorhaben umsetzen?  
Falls nicht, in welcher abweichenden Form möchte die Bundesregierung eine Förderung von Gamesentwicklungen ermöglichen?
10. Wie beurteilt die Bundesregierung den vom Verband der deutschen Gamesbranche (game e. V.) vorgeschlagenen Kulturtest, um die europarechtliche Beihilfekonformität herzustellen?  
Sieht die Bundesregierung Änderungsbedarf?  
Falls ja, welchen?  
Falls nein, warum nicht?
11. Sofern die Bundesregierung eine Entwicklungsförderung anstrebt, welche sich nicht an den in den Fragen 8 bis 10 aufgeworfenen Fördermodellen orientiert, auf welcher Basis sollen nach Maßgabe der Bundesregierung Förderungen stattfinden, und wie sollen geeignete Förderprojekte ausgewählt werden?  
Gibt es seitens der Bundesregierung Überlegungen der Verzahnung von nationalen und internationalen Entwicklungsförderungen in Bezug auf Eigen-, Auftrags- und Co-Produktionen, ähnlich der Filmförderung?

Die Fragen 6 bis 11 werden wegen ihres Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Die von der deutschen Games-Branche vorgelegten Vorschläge sind eine gute Diskussionsgrundlage für die Konzeption der Computerspieleförderung des Bundes. Die Bundesregierung steht im Austausch mit den entsprechenden Verbänden und Fachexperten. Dabei werden auch die Erfahrungen aus den Bundesländern und anderen Staaten und die Erkenntnisse aus der von der Beauftragten für Kultur und Medien geförderten Studie\* zur Computer- und Videospiele-Industrie in Deutschland berücksichtigt.

---

\* Oliver Castendyk & Jörg Müller-Lietzkow: „Die Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland.“ [www.hamburgmediaschool.com/assets/documents/Forschung/Abschlussbericht\\_Games-Studie.pdf](http://www.hamburgmediaschool.com/assets/documents/Forschung/Abschlussbericht_Games-Studie.pdf)

13. Welche Gründe qualifizieren aus Sicht der Bundesregierung das Bundesverkehrsministerium gegenüber der Staatsministerin für Digitalisierung oder der Staatsministerin für Kultur und Medien zur Errichtung und Betreuung eines Gamesfonds?

Die Bundesregierung beabsichtigt, eine Förderung von Games zur Entwicklung hochwertiger digitaler Spiele einzuführen. Diese soll mit Blick auf vergleichbare Förderinstrumente anderer europäischer Staaten den Entwicklerstandort Deutschland stärken und international wettbewerbsfähig machen.

Um dieses Ziel zu erreichen, wird im BMVI ein Programm zur Förderung hochwertiger Computerspiele aus Deutschland entworfen. Dabei greift das BMVI auf seine Branchenexpertise aus der Verleihung des Deutschen Computerspielpreis sowie seiner Förderexpertise von digitalen Unternehmen und Ideen, z. B. mit dem Förderprogramm mFund, zurück.

14. Wie plant die Bundesregierung, die regionale Förderung der Länder mit der Entwicklungsförderung durch den Bund zu verzahnen?

Die Maßnahmen des Bundes werden in enger Abstimmung mit den Bundesländern konzipiert.

15. Welche Maßnahmen möchte die Bundesregierung zur Erreichung des Ziels, den Deutschen Computerspielpreis weiterzuentwickeln und zu stärken (Randnummer 8143-8144 im Koalitionsvertrag zwischen CDU, CSU und SPD) ergreifen, und gehen damit erhöhte finanzielle Ausgaben einher?
17. Welche langfristige Strategie verfolgt die Bundesregierung mit der Förderung des Deutschen Computerspielpreises?

Welche Erwartungen und Effekte werden mit dem Preis sowie mit einer Stärkung des Events verknüpft?

Die Fragen 15 und 17 werden wegen ihres Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Die mit der Wirtschaft geschlossene Vereinbarung zur Vergabe des Deutschen Computerspielpreises läuft bis 2019. Die Weiterentwicklung wird in der neuen Vereinbarung konkretisiert werden. Die dazu notwendigen Maßnahmen werden im Rahmen der Verhandlung festgelegt. Die Bundesregierung möchte unter anderem das hohe Niveau von maßgeblich in Deutschland entwickelten Computer- und Videospiele bekannt machen und so erreichen, dass immer mehr Menschen in Deutschland entwickelte digitale Spiele spielen. Außerdem will die Bundesregierung Spielerinnen und Spielern sowie Eltern Orientierung auf einem Markt geben, der sich durch seine Vielfalt auszeichnet. Die Preisverleihungsgala bildet einen würdigen Rahmen zur Auszeichnung der Gewinner und dient dazu, die Leistungsfähigkeit der Branche öffentlichkeitswirksam zu demonstrieren.

16. Welche Schlussfolgerungen zieht die Bundesregierung aus dem Beschluss des Haushaltsausschusses des Deutschen Bundestages vom November 2016 über die Einfrierung der finanziellen Mittel des Deutschen Computerspielpreises auf dem Niveau von 2016 bei gleichzeitiger paritätischer Finanzierung durch Bund und Branche?

Beabsichtigt die Bundesregierung, die Preisgelder des Deutschen Computerspielpreises analog zu vergleichbaren Kulturpreisen ohne Branchenbeteiligung zu finanzieren?

Die Bundesregierung gestaltet den Deutschen Computerspielpreis auf Basis der Vorgaben des Haushaltsgesetzes aus.

18. Plant die Bundesregierung, den Bereich der Games inklusive des Deutschen Computerspielpreises unter einer Federführung zu vereinen?

Falls ja, welche Zuständigkeit ist angestrebt?

Falls nein, warum nicht?

Welche Vor- und Nachteile brächten aus Sicht der Bundesregierung gebündelte oder gesplittete Verantwortlichkeiten mit sich in Bezug auf Bundesverkehrsministerium, Staatsministerin für Digitalisierung und Staatsministerin für Kultur und Medien?

Die Gamesförderung wird künftig innerhalb der Bundesregierung federführend durch das BMVI verantwortet. Die im Bundeskanzleramt angesiedelte Staatsministerin für Digitalisierung wird den Deutschen Computerspielpreis verleihen. Die Ausrichtung der Preisverleihung erfolgt auf Seiten der Bundesregierung ab der Vergabeperiode 2020 federführend durch das BPA. Die Beteiligten stimmen sich hierzu eng ab.

19. Wie wird die Bundesregierung den Fonds und die Ausgaben beim Deutschen Computerspielpreis gegenfinanzieren?

Aussagen zur Finanzierung können erst nach Abschluss des Haushaltsgesetzgebungsverfahrens getätigt werden.





