

**03.09.24**

Wi - Fz - K

**Antrag  
des Saarlandes**

---

**Entschließung des Bundesrates für eine leistungsstarke und vielfältige Games-Branche in Deutschland**

Die Ministerpräsidentin des Saarlandes

Saarbrücken, 3. September 2024

An die  
Präsidentin des Bundesrates  
Frau Ministerpräsidentin  
Manuela Schwesig

Sehr geehrte Frau Bundesratspräsidentin,

namens der Regierung des Saarlandes leite ich dem Bundesrat die in der Anlage beigefügte

Entschließung des Bundesrates  
für eine leistungsstarke und vielfältige Games-Branche in Deutschland

zu.

Ich bitte Sie, die Vorlage gemäß § 36 Absatz 1 der Geschäftsordnung des Bundesrates den zuständigen Ausschüssen zur Beratung zuzuweisen.

Mit freundlichen Grüßen  
Anke Rehlinger



## **Entschließung des Bundesrates für eine leistungsstarke und vielfältige Games-Branche in Deutschland**

Der Bundesrat möge beschließen:

1. Der Bundesrat begrüßt, dass sich die Games-Branche zu einem wichtigen Bestandteil der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland entwickelt hat und damit auch ein Impulsgeber von Virtualisierungsanwendungen in Wirtschaft und Gesellschaft ist. Eine ausgewogene Förderkulisse hat hierbei dazu beigetragen, dass die Anzahl der Unternehmen in der Branche in den letzten Jahren signifikant gestiegen ist.
2. Der Bundesrat stellt fest, dass die deutsche Games-Branche mittelständisch geprägt ist. Sowohl kleine Entwicklerstudios als auch mittlere Unternehmen leisten einen relevanten Beitrag zum Transfer von Prozess- und Produktinnovationen. Auf diese Weise mobilisiert die Branche junge Fachkräfte und Talente vor allem für die Digitalwirtschaft und kann so dazu beitragen, Fachkräfteengpässe abzumildern.
3. Der Bundesrat stellt daher fest, dass die Förderung der Games-Branche ein zukunftsweisendes Element der Wirtschafts- und Kulturförderung ist. Sie weist jedoch im internationalen Vergleich durch die Fixierung auf ein Fonds-Fördermodell eine verringerte Planbarkeit auf, wie der aktuelle Antragsstopp aufgrund der schneller als erwartet aufgebrauchten Bundesmittel zeigt.
4. Der Bundesrat sieht die Gefahr, dass die von der Bundesregierung angekündigte Reform der Games-Förderung das Wachstum der deutschen Branche und insbesondere junger Unternehmen einschränkt, zu einer Konzentration der Förderung auf wenige, marktmächtige Unternehmen führt und somit die Eintrittsbarrieren in den Games-Markt erhöht.
5. Der Bundesrat bittet die Bundesregierung daher, die Förderung weiterhin als nicht-rückzahlbaren Zuschuss zu gestalten und insbesondere den Mindestwert der förderfähigen Ausgaben für Prototypen- und Produktionsförderung nicht zu erhöhen.

Die Kumulierung aus Bundes- und Landesvorhaben im Rahmen zulässiger europäischer Beihilfenhöchstgrenzen sollte weiterhin möglich bleiben, um der Förderung von Nachwuchsunternehmen Rechnung zu tragen.

6. Um konkurrenzfähige Rahmenbedingungen im globalen Standortwettbewerb aufrecht zu erhalten, ist nach Ansicht des Bundesrates eine Ergänzung der Förderung der Games-Branche auch in Richtung geeigneter steuerrechtlicher Regelungen – etwa in Form eines Tax Credit-Systems wie in Frankreich, Kanada und dem Vereinigten Königreich – durch die Bundesregierung zeitnah zu prüfen. Hierbei sind die Besonderheiten des deutschen Fiskalföderalismus und der regionalen Branchenkonzentration zu beachten.