

Kleine Anfrage

der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Nicole Bauer, Jens Beeck, Nicola Beer, Dr. Jens Brandenburg (Rhein-Neckar), Mario Brandenburg (Südpfalz), Britta Katharina Dassler, Dr. Marcus Faber, Daniel Föst, Otto Fricke, Katrin Helling-Plahr, Markus Herbrand, Katja Hessel, Manuel Höferlin, Reinhard Houben, Olaf in der Beek, Carina Konrad, Ulrich Lechte, Alexander Müller, Christian Sauter, Dr. Wieland Schinnenburg, Matthias Seestern-Pauly, Frank Sitta, Bettina Stark-Watzinger, Dr. Marie-Agnes Strack-Zimmermann, Benjamin Strasser, Stephan Thomae und der Fraktion der FDP

Gamesstandort Deutschland

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/). 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.

Wir fragen die Bundesregierung:

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

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?
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?
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?

12. Wie weit sind die Pläne der Bundesregierung vorangeschritten, eine Gamesförderung unter Federführung des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur zu errichten?
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?
14. Wie plant die Bundesregierung, die regionale Förderung der Länder mit der Entwicklungsförderung durch den Bund zu verzahnen?
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?
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?
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?
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?
19. Wie wird die Bundesregierung den Fonds und die Ausgaben beim Deutschen Computerspielpreis gegenfinanzieren?

Berlin, den 10. Oktober 2018

Christian Lindner und Fraktion

