

Antwort

der Bundesregierung

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Joana Cotar, Uwe Schulz, Dr. Michael Ependiller und der Fraktion der AfD
– Drucksache 19/18761 –**

Computerspieleförderung durch die Bundesregierung

Vorbemerkung der Fragesteller

„Die Computerspielebranche ist eine global stark wachsende Branche. Deutschland ist der größte Markt in Europa und der fünftgrößte Markt weltweit“ (<https://www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html>). Obwohl die Umsätze der Branche weltweit insgesamt steigen, schrumpfen die Marktanteile der deutschen Unternehmen (ebd.). Auch die absolute Anzahl der beschäftigten Personen in Deutschland ist rückläufig bzw. stagnierend. Als einer der Hauptgründe werden die im internationalen Vergleich hohen Produktionskosten für Computerspiele in Deutschland angesehen (ebd.).

Nach Maßgabe des Koalitionsvertrages zwischen CDU, CSU und SPD (https://www.cdu.de/system/tdf/media/dokumente/koalitionsvertrag_2018.pdf?file=1, Zeilen 1951 bis 1954) wurden von der Bundesregierung in ihrer Umsetzungsstrategie „Digitalisierung gestalten“ (<https://www.bundesregierung.de/resource/blob/975292/1605036/61c3db982d81ec0b4698548fd19e52f1/digitalisierung-gestalten-download-bpa-data.pdf?download=1, S. 78>) Fördermittel für die nach Ansicht der Fragesteller abgeschlagene deutsche Games-Branche angekündigt, um den Entwicklerstandort Deutschland zu stärken und international wettbewerbsfähig zu machen. Offenbar ist das Interesse an der Spieleförderung des Bundes allerdings so groß, dass das zuständige Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) mit der Bearbeitung der Förderanträge in Verzug zu geraten droht (<https://www.heise.de/news/ticker/meldung/Spiele-Entwicklung-Das-lange-Warten-auf-die-Games-Foerderung-4607542.html>).

Für die Computerspieleentwicklung des Bundes wurde die Förderrichtlinie „De-Minimis-Beihilfe des Bundes“ für kleinere Projekte mit einem maximalen Fördervolumen in Höhe von 200 000 Euro und einer Laufzeit bis zu 14 Monaten im April 2019 veröffentlicht (Bundestagsdrucksache 19/14649). Laut Antwort der Bundesregierung auf die Kleine Anfrage der Fraktion der AfD (ebd.) wurden im Zeitraum zwischen Juni und August 2019 rund 380 Projektskizzen beim BMVI eingereicht. Im Herbst 2019 wurden die ersten Förderbescheide versandt und die ersten Projekte gestartet (ebd.). Bis März 2020 wurden 36 Computerspieleförderungen durch die Bundesregierung

zugesagt und veröffentlicht (<https://www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Artikel/DG/computerspielefoerderung-projekte.html>).

Zum Ende Februar 2020 konnte das Notifizierungsverfahren zwischen der EU-Kommission und dem BMVI für die weitere Förderrichtlinie „Großvolumige Produktionsförderung“ (<https://www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html>) abgeschlossen werden.

Einschließlich der Mittel aus den Haushaltsjahren 2019 und 2020 könnten in den kommenden Jahren von der Bundesregierung somit 250 Mio. Euro für diese wichtige Zukunftsbranche bereitgestellt werden (ebd.).

1. Warum wurden bis März 2020 (letzte Abfrage der BMVI-Homepage, siehe Vorbemerkung der Fragesteller) lediglich 36 Computerspieleförderungen durch die Bundesregierung zugesagt, obwohl dem BMVI seit August 2019 380 Projektskizzen für die De-minimis-Beihilfe vorliegen (vgl. Vorbemerkung der Fragesteller)?

Alle eingegangenen 380 Projektskizzen wurden begutachtet und entsprechende Rückmeldungen gegeben. Zum aktuellen Stand wurden 169 formale Anträge auf Förderung gestellt, davon sind 69 bewilligt, die restlichen Anträge sind in Bearbeitung.

2. Beabsichtigt das BMVI, die personellen Kapazitäten zur Bearbeitung von Skizzen und Anträgen für die De-minimis-Beihilfe aufzustocken, und wenn ja, wann ist damit in welchem Umfang und in welcher Qualität zu rechnen?
7. Verfügt das BMVI über hinreichende personelle Kapazitäten zur zeitnahen Bearbeitung der erwarteten Skizzen und Anträge für die großvolumige Produktionsförderung (vgl. Vorbemerkung der Fragesteller), und wenn nein, welche entsprechenden Maßnahmen sollen diesbezüglich ergriffen werden?

Die Fragen 2 und 7 werden aufgrund ihres Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Der vom Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) für die Umsetzung der Pilotförderung zur Unterstützung beauftragte externe Projektträger erweitert seine Kapazitäten laufend. Für die großvolumige Produktionsförderung werden ähnliche Bewilligungsstrukturen aufgebaut. Insbesondere läuft aktuell eine Ausschreibung für eine externe Projektträgerschaft, in die operativen Erfahrungen und die spezifischen Anforderungskriterien bezüglich des notwendigen überdurchschnittlich hohen Personalbedarfs für dieses Förderprogramm eingeflossen sind.

3. Hat die Bundesregierung Kenntnis davon, ob und wie viele Start-ups aufgrund der langwierigen De-minimis-Förderung der Bundesregierung bereits ins Ausland oder zu ausländischen Investoren abgewandert sind (<https://www.heise.de/developer/meldung/Entwickler-Konferenz-WeAreDevelopers-in-Deutschland-gestartet-4442249.html>)?

Der Bundesregierung liegen dazu keine eigenen Informationen vor.

4. War aus Sicht der Bundesregierung die Informationslage für Antragsteller der De-Minimis-Beihilfe ausreichend und zeitnah, und wenn nein, welche Verbesserungen plant die Bundesregierung diesbezüglich bei der Förderrichtlinie „Großvolumige Produktionsförderung“ (vgl. Vorbemerkung der Fragesteller)?

Im Zusammenhang mit der Veröffentlichung des Förderaufrufs zur Pilotförderung wurde im Sommer 2019 ein webinar für Förderinteressenten angeboten. Für das Antragsverfahren wurden neben der persönlichen Beratung von Antragstellern komplementär auch schriftliche Hilfestellungen zur Antragseinreichung erstellt, die laufend aktualisiert und ergänzt werden. Die im Rahmen der Pilotförderung erstellten Hilfestellungen und umgesetzten Formate werden für die großvolumige Förderung ausgebaut.

5. Welche inhaltlichen Erkenntnisse aus der De-minimis-Förderung sind wie angekündigt (<https://www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html>) in die neue Richtlinie „Großvolumige Produktionsförderung“ eingeflossen (vgl. Vorbemerkung der Fragesteller)?

Insbesondere Erfahrungen zur Gestaltung des Antragsprozesses, zur technisch-administrativen Abwicklung der Förderung und zur Standardisierung der Förderbewertung werden in den Förderaufruf für die großvolumige Produktionsförderung einfließen.

6. Wie viele Projekte mit welchen Volumina erwartet die Bundesregierung nach Abschluss des Notifizierungsverfahrens zwischen der EU-Kommission und dem BMVI und der Veröffentlichung des ersten Förderaufrufs für die großvolumige Produktionsförderung (vgl. Vorbemerkung der Fragesteller)?

Im Rahmen einer informellen Abfrage wurden von mehr als 200 Unternehmen aus der Computerspielebranche fast 300 Projektideen gemeldet.

Der geschätzte Fördergesamtbetrag entspricht ungefähr dem finanziellen Niveau, das mit dem Bundeshaushalt 2020 im Rahmen der mittelfristigen Finanzplanung vorgesehen wurde.

8. Kann die Veröffentlichung des ersten Förderaufrufs für die großvolumige Produktionsförderung wie angekündigt (<https://www.bmvi.de/DE/Themen/Digitales/Computerspielefoerderung/computerspielefoerderung.html>) im „Frühjahr 2020“ erfolgen, und wenn nein, warum nicht?

Die Veröffentlichung ist für Juni 2020 geplant.

9. Werden die Projekte der großvolumigen Produktionsförderung (vgl. Vorbemerkung der Fragesteller) auf der Homepage des BMVI öffentlich zugänglich gemacht?

Ja. Die Darstellung bewilligter Projekte wird sich am gegenwärtigen Modell orientieren (www.bmvi.de/SharedDocs/DE/Artikel/DG/computerspielefoerderung-projekte.html).

10. Welche weiteren konkreten Maßnahmen plant die Bundesregierung, um eine wirtschaftliche Abwanderung von Spieleentwicklern und ein sogenanntes brain drain ins Ausland zu verhindern (<https://www.heise.de/developer/meldung/Entwickler-Konferenz-WeAreDevelopers-in-Deutschland-gestartet-4442249.html>)?

Mit den für die nächsten Jahre vorgesehenen Haushaltsmitteln für die Computerspieleförderung des Bundes bietet Deutschland eine attraktive Förderkulisse, die auch international eine große Aufmerksamkeit erzeugt hat.