Deutscher Bundestag **Drucksache 20/4013**
20. Wahlperiode 18.10.2022

Kleine Anfrage

der Fraktion der CDU/CSU

Vorhaben der Bundesregierung zu Games und E-Sport

Die Fraktionen von SPD, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN und FDP legen in ihrem Koalitionsvertrag „Mehr Fortschritt wagen. Bündnis für Freiheit, Gerechtigkeit und Nachhaltigkeit“ ihre Vorhaben in den Bereichen Games und E-Sport dar. Sie kündigen an, „den Games-Standort stärken und die Förderung [verstetigen]“ und „E-Sport gemeinnützig [machen zu wollen]“ (Quelle: Koalitionsvertrag, bundesregierung.de).

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Wie sind die Zuständigkeiten innerhalb der Bundesregierung für Games und E-Sport verteilt?
2. Mit wie vielen Stellen ist das neue Referat Games im Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) ausgestattet?
   a) Wie viele Stellen sind davon besetzt, wie viele unbesetzt?

      Wie viele Stellen sind mit Personal aus dem damalig zuständigen Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur besetzt?

      Wurde das gesamte Personal übernommen, und wenn nein, aus welchen Gründen nicht?

   b) Ist eine weitere personelle Aufstockung geplant?

   c) Gehört der Themenbereich E-Sport als Bestandteil von Games auch zu den Zuständigkeiten des neuen Referats im Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz?

   d) Welche Aufgabenbereiche hat das neue Referat Games im BMWK ganz konkret übernommen?

      Hat es Aufgabenbereiche abgegeben, und wenn ja, welche Aufgabenbereiche, und an welche Organisationseinheiten innerhalb der Bundesregierung?

   e) Sind Stellen im nachgeordneten Bereich mit den Themenbereichen Games und E-Sport befasst, und wenn ja, welche, und wie ist die Ressortzuordnung ausgestaltet?
3. Wie definiert die Bundesregierung den Begriff „Games“?
4. Wie definiert die Bundesregierung den Begriff „E-Sport“?
5. Welche konkreten Schritte unternimmt die Bundesregierung, um den „Games-Standort [zu] stärken und die Förderung [zu] verstetigen“ (Koalitionsvertrag, S. 97)?

a) Mit welchen Maßnahmen möchte die Bundesregierung den Games-Standort stärken (bitte die einzelnen kurz-, mittel- und längerfristigen Maßnahmen auflisten)?

Wie ist der Umsetzungsstand dieser Maßnahmen?

b) Findet eine Zunahme oder findet eine Verringerung der Ausgaben von Seiten der Bundesregierung für die Förderung der Computerspieleentwicklung auf Bundesebene und Umsetzung der Strategie für den Games-Standort im Rahmen des Haushaltsentwurfes 2023 und der entsprechenden Finanzplanung bis 2026 der Bundesregierung im Vergleich zum Bundeshaushalt 2022 und der entsprechenden Finanzplanung bis 2025 statt?

c) Findet eine Zunahme oder findet eine Verringerung der Ausgaben von Seiten der Bundesregierung für den Computerspielpreis im Rahmen des Haushaltsentwurfes 2023 und der entsprechenden Finanzplanung bis 2026 der Bundesregierung im Vergleich zum Bundeshaushalt 2022 und der entsprechenden Finanzplanung bis 2025 statt?

d) Ist die Förderung von Games und E-Sport Bestandteil des geplanten Digitalbudgets der Bundesregierung?

e) Wie hoch soll die jährliche Summe der Bundesmittel aus Sicht der Bundesregierung sein, die im Rahmen der von der Bundesregierung angekündigten Verstetigung der Förderung für den Games-Standort Deutschland zur Verfügung gestellt werden soll?

f) Ist die Förderung von E-Sport in der von der Bundesregierung angekündigten Verstetigung der Förderung des Games-Standortes Deutschland mit inbegriffen?

g) Sieht die Bundesregierung vor, über die Computerspieleförderung hinaus weitere Förderprogramme für die Games-Branche aufzuerlegen (bitte die einzelnen Förderprogramme inklusive Volumen auflisten)?

h) Wie viele Projekte haben von der aktuellen Bundesregierung im Rahmen der Computerspieleförderung eine Förderung erhalten?

i) Wie viele Anträge auf Förderung wurden im Rahmen der Computerspieleförderung seit der Bundestagswahl 2021 gestellt?

j) Welches Fördervolumen wurde seit der Bundestagswahl 2021 im Rahmen der Computerspieleförderung bewilligt?

k) Welche Gesamtsumme gibt die Bundesregierung für die Förderung von Games, Serious Games und E-Sport aus (bitte nach Einzelplänen für die jeweiligen Haushaltsjahre 2021, 2022, 2023 sowie die Finanzplanung bis 2026 ausweisen)?

6. Welche Chancen, Potenziale und welche Herausforderungen bestehen laut der Bundesregierung in den Bereichen Games und E-Sport?

7. Welche Maßnahmen strebt die Bundesregierung an, um den E-Sport in Deutschland international wettbewerbsfähiger zu machen?

a) Mit welchen konkreten Maßnahmen und Vorhaben möchte die Bundesregierung die Unternehmensgründung im Games-Bereich stärken?

Wie ist der Umsetzungsstand dieser Maßnahmen (bitte einzeln auflisten)?

b) Mit welchen konkreten Maßnahmen und Vorhaben möchte die Bundesregierung die Fachkräftegewinnung und Fachkräftesicherung im Games-Bereich stärken?

Wie ist der Umsetzungsstand dieser Maßnahmen (bitte einzeln auflisten)?

c) Plant die Bundesregierung über die aktuell bestehenden Förderregelungen hinaus, die Niederlassung internationaler Games-Entwickler in Deutschland zu unterstützen, und wenn ja, welche Maßnahmen sind konkret vorgesehen?

d) Plant die Bundesregierung, die Games-Branche von Bürokratie zu entlasten, und wenn ja, welche Maßnahmen sind konkret angedacht?

e) Sind Maßnahmen im Rahmen des Vierten Bürokratieentlastungsgesetzes zur Entbürokratisierung der Games-Branche vorgesehen?

Wie ist hier der Umsetzungsstand?

f) Ist neben der Computerspieleförderung eine konkrete Förderung für Start-ups in der Games-Branche geplant?

8. Welchen Stellenwert nimmt die Förderung des Games-Standortes Deutschland in der Kulturpolitik der Bundesregierung ein?

9. Wie lautet die Games-Politik der Bundesregierung?

a) Was sind aus Sicht der Bundesregierung die wichtigsten Handlungsfelder in den Bereichen Games und E-Sport, und mit welchen konkreten Maßnahmen möchte die Bundesregierung diese umsetzen?

b) Mit welchen Akteuren der Games-Branche und im Rahmen welcher Formate steht die Bundesregierung auf nationaler, europäischer und internationaler Ebene zu Games und E-Sport im Austausch?

c) Sind die Zusammenarbeit, die Kooperation und der Austausch mit anderen Staaten sowie mit multilateralen Organisationen Bestandteil der Games-Politik der Bundesregierung?

10. Welche Erkenntnisse hat die Bundesregierung aus der gamescom 2022 gezogen?

a) Welchen Stellenwert hat die gamescom für die Bundesregierung?

b) Fand im Vorfeld der gamescom 2022 ein Austausch zwischen der Bundesregierung, der Games-Branche, einschließlich dem game-Verband, sowie den Ausrichtern und Betreibern der gamescom 2022 statt (bitte die einzelnen Gesprächstermine mit den jeweiligen Ansprechpartnern darlegen)

11. In welchen Bereichen sieht die Bundesregierung nach der gamescom 2022 Handlungsbedarf, und liegen von der Bundesregierung dazu schon Maßnahmen und Vorhaben vor?

12. Weshalb sind Games und E-Sport nicht Bestandteil der Digitalstrategie der Bundesregierung?

13. Bezieht sich die Bundesregierung im Rahmen ihrer Games-Politik auf die „Strategie für den Games-Standort Deutschland“ vom 31. Mai 2021?

a) Wenn ja, welche konkreten Punkte und Handlungsfelder der Strategie für den Games-Standort Deutschland vom 31. Mai 2021 sind Bestandteile der Games-Politik der Bundesregierung?

b) Welche konkreten Schritte plant die Bundesregierung zur Verbesserung der Rahmenbedingungen – insbesondere auch mit Blick auf und in Anlehnung an die Games-Strategie – für den E-Sport?

c) Wie lautet der aktuelle Umsetzungsstand der Strategie für den Games-Standort Deutschland von Seiten der Bundesregierung?

d) Ist eine Weiterentwicklung der Strategie für den Games-Standort Deutschland geplant?

14. Welche Bedeutung hat Gamification aus Sicht der Bundesregierung für den Digitalstandort Deutschland?

a) Wie definiert die Bundesregierung den Begriff „Gamification“?

b) Wo ergeben sich aus Sicht der Bundesregierung Anwendungsbereiche für Gamification?

c) Ist Gamification Bestandteil von Strategien, Maßnahmen und Programmen der Bundesregierung (wenn ja, bitte die jeweiligen Programme, Maßnahmen und Strategien auflisten)?

15. Plant die Bundesregierung eine gesonderte Förderung von Serious Games, die der Vermittlung von Lerninhalten in Schulen, Hochschulen oder in der Ausbildung dienen?

a) Ist eine konkrete Unterstützung von Schulen geplant, um Serious Games in den Lernalltag zu integrieren?

b) Ist eine konkrete Unterstützung von Hochschulen und Ausbildungsstätten geplant, die Serious Games in ihr Ausbildungsprogramm aufnehmen könnten?

c) Erhalten Entwicklerstudios von Serious Games eine gesonderte Förderung?

d) d)Wenn nein, ist eine eigene Förderung geplant?

16. Sind die vom Bundesministerium für Digitales und Verkehr durchgeführten zwei Interessenbekundungsverfahren zur Einschätzung des Förderbedarfs für geplante Games-Entwicklungen bereits abgeschlossen?

a) Wenn ja, welcher Förderbedarf wurde ermittelt, und welche Erkenntnisse zieht die Bundesregierung aus den Interessenbekundungsverfahren für die Stärkung des Games-Standortes Deutschland?

b) Wenn nein, wann ist damit zu rechnen?

17. Ist die vom Bundesministerium für Digitales und Verkehr geplante Erarbeitung einer Richtlinie zur Forschungs- und Entwicklungsförderung für Projekte und Studien mit dem Forschungsgegenstand Computerspiele abgeschlossen?

a) Wenn nein, wann ist mit einer Richtlinie zu rechnen?

b) Welche Kriterien müssen erfüllt sein, um für die Förderung berechtigt zu werden?

c) Wie soll konkret die Zusammenarbeit mit der Wissenschaft, in diesem Zusammenhang auch mit Hochschulen, zur Erforschung von Games und E-Sport gestaltet werden?

d) Wie soll konkret die Zusammenarbeit mit der Forschung, in diesem Zusammenhang auch mit außeruniversitären Forschungseinrichtungen, zur Erforschung von Games und E-Sport gestaltet werden?

18. Stehen inzwischen Inhalte und ein Zeitplan für die Reformelemente zum Gemeinnützigkeitsrecht von E-Sport fest, nachdem die Beantwortung der Kleinen Anfrage auf Bundestagsdrucksache 20/1152 der Fraktion der CDU/CSU ergeben hat, dass diese zum Zeitpunkt der Beantwortung am 7. April 2022 durch die Bundesregierung noch nicht feststanden?

a) Wenn ja, welche Reformelemente sind konkret geplant?

b) Wenn ja, wie sieht der Zeitplan aus?

19. Was beinhaltet die Formulierung im Koalitionsvertrag zwischen SPD, BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN und FDP, „den E-Sport in Deutschland gemeinnützig machen zu wollen“?

    a) Wie lauten die konkreten Maßnahmen und Vorhaben der Bundesregierung, um die Festschreibung der Gemeinnützigkeit des E-Sport anzuerkennen?

    b) Welchen Handlungsbedarf sieht die Bundesregierung, um diejenigen Vereine, die E-Sport in ihren Abteilungen betreiben, vor der Gefahr einer Aberkennung der Gemeinnützigkeit zu schützen?

    c) Welche konkreten Maßnahmen ergreift die Bundesregierung, um sicherzustellen, dass Vereine, die E-Sport-Abteilungen betreiben, den Status ihrer Gemeinnützigkeit nicht verlieren?

20. Plant die Bundesregierung, für E-Sport im § 52 der Abgabenordnung (AO) eine Gemeinnützigkeit festzulegen?

    a) Wird nach den Genres und Inhalten der Spiele differenziert?

    b) Unterscheidet die Bundesregierung in diesem Zusammenhang zwischen E-Sport-Titeln mit gewaltbestimmten und ohne gewaltbestimmte Inhalte?

    c) Differenziert die Bundesregierung in diesem Zusammenhang anhand der Alterseinstufungen der Spiele durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)?

21. Welche Maßnahmen plant die Bundesregierung in Bezug auf Jugendschutz und Prävention sowie Hilfe bei Spielsucht im Bereich E-Sport und Games?

    a) Welche konkreten Gefahrenquellen sieht die Bundesregierung bei Spielsucht für junge Menschen?

    b) Verfügt die Bundesregierung über Statistiken, wie viele Kinder und Jugendliche unter Spielsucht leiden?

    c) c)Wenn ja, wie lauten die Statistiken?

22. Wie plant die Bundesregierung, die hohen nationalen Jugendschutzstandards auf Gaming-Plattformen sicherzustellen, nachdem der Digital Services Act (DSA) mit vollharmonisierender Wirkung in Kraft getreten ist?

    a) Der DSA hat u. a. Folgen für die Geltung des Telemediengesetzes (TMG), des Netzwerkdurchsetzungsgesetzes (NetzDG) und des Jugendschutzgesetzes (JuSchG). Welche Rechtsgrundlagen zur Durchsetzung des Jugendschutzes gelten für Gaming-Plattformen?

    b) Wie werden künftig die Zuständigkeiten zwischen Bund, Ländern und dem Koordinator bzw. der Koordinatorin für den DSA konkret geregelt, um die traditionell hohen Jugendschutzstandards auf nationaler Ebene auch für Gaming-Plattformen zu erhalten?

23. Setzt sich die Bundesregierung mit der Thematik der sogenannten Lootboxen in Games und E-Sport auseinander?

    a) Wenn ja, wie schätzt die Bundesregierung die Risiken von Lootboxen ein?

    b) Ergibt sich daraus konkreter Handlungsbedarf aus Sicht der Bundesregierung?

c) Hat die Bundesregierung Erkenntnisse darüber, ob ein Zusammenhang zwischen Lootboxen in Spielen und der Spielsucht besteht?

d) Hat die Bundesregierung Erkenntnisse oder Statistiken darüber, wie viele Einnahmen Spieleanbieter über Lootboxen einnehmen?

e) e)Wenn ja, wie hoch sind diese Einnahmen?

f) f)Liegen der Bundesregierung Erkenntnisse über die Verschuldung von jungen Menschen vor, die aus Ausgaben für Videospiele und In-Game-Käufen resultiert?

g) g)Sieht die Bundesregierung die Notwendigkeit einer Regulierung, auch seitens der Bundesländer, mit Blick auf Glücksspiel, und wenn ja, in welcher Form?

24. Plant die Bundesregierung neue Maßnahmen zur Regelung des Betriebs von Online-Casinos?

a) Liegen der Bundesregierung Erkenntnisse vor, wie viele Menschen in Deutschland unter Spielsucht ausgehend von Online-Casinos leiden?

b) Plant die Bundesregierung Maßnahmen, um den Spielerschutz in Online-Casinos zu verbessern?

25. Wie wird die Bundesregierung den E-Sport im professionellen Bereich künftig unterstützen?

26. Welche Spill-over-Effekte durch Games bzw. Games-Förderung sind der Bundesregierung in den Bereichen Innovation und Technologie bekannt (bitte auflisten)?

27. Welche Spill-over-Effekte durch Games bzw. Games-Förderung sind der Bundesregierung in den Bereichen Innovation und Technologie in anderen Staaten (USA, Großbritannien, Japan, Südkorea und China) bekannt (bitte auflisten)?

Berlin, den 14. Oktober 2022

Friedrich Merz, Alexander Dobrindt und Fraktion

Gesamtherstellung: H. Heenemann GmbH & Co. KG, Buch- und Offsetdruckerei, Bessemerstraße 83–91, 12103 Berlin, www.heenemann-druck.de
Vertrieb: Bundesanzeiger Verlag GmbH, Postfach 10 05 34, 50445 Köln, Telefon (02 21) 97 66 83 40, Fax (02 21) 97 66 83 44, www.bundesanzeiger-verlag.de
ISSN 0722-8333