

Kleine Anfrage

der Abgeordneten Jan Wenzel Schmidt, Leif-Erik Holm, Dr. Malte Kaufmann, Enrico Komning, Uwe Schulz, Dr. Michael Esendiller, Sebastian Münzenmaier, Bernd Schattner, Kay-Uwe Ziegler und der Fraktion der AfD

Förderung der Videospiele-Branche durch die Bundesregierung

Einem Bericht der Zeitschrift „Wirtschaftswoche“ zufolge fördert der Bund die Videospiele-Branche, um den Standort Deutschland für Softwareentwickler attraktiver zu machen und Arbeitsplätze zu schaffen. Demnach sollen seit 2019 über 200 Mio. Euro Fördergeld an rund 550 Videospiele-Softwareprojekte geflossen sein. Der Autor kritisiert dabei, dass das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz mutmaßlich oftmals erfolglose Nischenprodukte fördere, die keine zukunftssicheren Arbeitsplätze schaffen würden. Ferner zitiert der Autor einen Spieleentwickler, nach dessen Einschätzung auch „Fake-Projekte“ darunter seien, die Subventionsbetrug betreiben. Offiziell seien jedoch keine Missbrauchsfälle bekannt (Florian Weyand: Game Over, in: Wirtschaftswoche, 17/2024, 19. April 2024). Auch der Branchenverband Game beklagt, die deutsche Förderpraxis führe in ihrer derzeitigen Form „weniger wahrscheinlich zur Ansiedlung international agierender Unternehmen und damit der Herstellung größerer Entwicklungen sowie der Bindung von Fachkräften“ und plädiert als Alternative zum bisherigen Fördersystem für Steuererleichterungen. Branchenexperten regen zudem an, dass Fördersummen im Falle eines kommerziellen Erfolgs ganz oder anteilsweise zurückgezahlt werden könnten, wie es beispielsweise bei der Filmförderung üblich ist (ebd.).

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Seit wann fördert die Bundesregierung die Entwicklung von Videospiele, wie viele Videospiele-Projekte wurden insgesamt gefördert, und wie hat sich die jährliche Fördersumme seit Beginn der Förderpraxis entwickelt (bitte nach Jahresscheiben aufschlüsseln)?
2. Welche Zuwendungen wurden seit 2019 aus dem Haushaltstitel 0901 683 22 „Förderung der Computerspielentwicklung auf Bundesebene und Umsetzung der Strategie für den Games-Standort Deutschland“ gewährt (bitte nach Jahresscheiben, Zuwendungsart, Zuwendungsempfänger, Titel des geförderten Projekts oder Programms, Gesamtförderzeitraum und Höhe der Zuwendung aufschlüsseln)?
3. Wie hat sich nach Kenntnis der Bundesregierung die Zahl der Unternehmen, die in Deutschland Videospiele entwickeln, seit Beginn der Förderpraxis entwickelt (bitte nach Jahresscheiben aufschlüsseln)?

4. Wie hat sich nach Kenntnis der Bundesregierung die Zahl der Arbeitsplätze in Unternehmen, die in Deutschland Videospiele entwickeln, seit Beginn der Förderpraxis entwickelt (bitte nach Jahresscheiben aufschlüsseln)?
5. Aus welchem Grund wurde die zuvor beim Bundesministerium für Digitales und Verkehr angesiedelte Förderung von Videospiele im Jahr 2022 vom Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz übernommen?
6. Welche Voraussetzungen bestehen für Entwickler von Videospiele, um eine Förderung durch die Bundesregierung zu erhalten?
7. Wie findet das Auswahlverfahren statt, und welche Stellen prüfen und entscheiden nach welchen Kriterien über die Bewilligung der Förderanträge?
8. Wird der Erfolg der geförderten Videospiele-Projekte wissenschaftlich begleitet und evaluiert, und wenn ja, durch welche Stelle, in welcher Form, und in welcher Regelmäßigkeit?
9. Wie wird die ordnungsgemäße und zweckentsprechende Verwendung der Fördermittel geprüft, und wie wird sichergestellt, dass Mitarbeiter von Videospiele-Projekten tatsächlich für die geförderten Stellen tätig sind sowie Förderziele tatsächlich erfüllt werden?
10. Welche durchschnittlichen Kosten entstehen nach Kenntnis der Bundesregierung im Zuge der Förderung für die Schaffung eines Arbeitsplatzes in der Videospiele-Branche, und wie nachhaltig sind diese neu entstandenen Arbeitsplätze (bitte ausführen und erläutern)?
11. Wie hoch ist nach Kenntnis der Bundesregierung der Anteil von geförderten Videospiele-Projekten, die eingestellt wurden oder von denen lediglich ein Prototyp oder eine Testversion (sogenannter Softlaunch) erstellt wurde (bitte Anteil an der Gesamtheit der geförderten Projekte darstellen sowie zusätzlich jeweils einzeln nach Projekt, Unternehmen, Förderzeitraum, Fördersumme und Einstellungsgrund aufschlüsseln)?
12. Sind der Bundesregierung Fälle bekannt, in denen Fördergelder für Videospiele-Projekte von Zuwendungsempfängern nicht ordnungsgemäß verwendet wurden, und wenn ja, welche (bitte ggf. jeweils einzeln nach Projekt, Unternehmen, Förderzeitraum, Fördersumme und Verstoß gegen den Verwendungszweck aufschlüsseln)?
13. Gab es Fälle von geförderten Videospiele-Projekten, in denen Fördergelder durch die Zuwendungsempfänger zurückgezahlt werden mussten, und wenn ja, wie viele, und mit jeweils welcher Begründung (bitte ggf. jeweils einzeln nach Projekt, Unternehmen, Förderzeitraum, Fördersumme und Rückzahlungsgrund aufschlüsseln)?
14. Hat sich die Bundesregierung eine Auffassung zu der Forderung des Branchenverbandes Game gebildet, wonach Videospiele-Entwickler anstelle der bisherigen Förderpraxis steuerlich begünstigt werden sollten, um die Ansiedlung international agierender Unternehmen und damit die Bindung von Fachkräften effektiver zu fördern, und wenn ja, welche (siehe Vorbemerkung der Fragesteller; bitte ausführen und begründen)?

15. Hat sich die Bundesregierung eine Auffassung zu der von Branchenexperten geäußerten Kritik gebildet, wonach Fördersummen im Falle eines kommerziellen Erfolgs ganz oder anteilsweise zurückgezahlt werden sollten, wie es beispielsweise bei der Filmförderung üblich ist, und wenn ja, welche (siehe Vorbemerkung der Fragesteller; bitte ausführen und begründen)?

Berlin, den 20. Juni 2024

Dr. Alice Weidel, Tino Chrupalla und Fraktion

