

Kleine Anfrage

der Abgeordneten Thomas Hacker, Gyde Jensen, Renata Alt, Christine Aschenberg-Dugnus, Nicole Bauer, Jens Beeck, Dr. Jens Brandenburg (Rhein-Neckar), Carl-Julius Cronenberg, Dr. Marcus Faber, Daniel Föst, Martin Gassner-Herz, Anikó Glogowski-Merten, Julian Grünke, Peter Heidt, Katrin Helling-Plahr, Reinhard Houben, Olaf in der Beek, Pascal Kober, Konstantin Kuhle, Ulrich Lechte, Michael Georg Link (Heilbronn), Kristine Lütke, Ria Schröder, Anja Schulz, Dr. Stephan Seiter, Jens Teutrine, Katharina Willkomm und der Fraktion der FDP

Zur Zukunft der Games-Förderung

Die Games-Förderung auf Bundesebene stand in den letzten Jahren häufiger in der Kritik (www.medienpolitik.net/aktuelle-themen/die-luft-wird-fuer-viele-unt-ernehmen-duenn-565). Im Oktober 2022 waren die Mittel für die Games-Förderung bereits aufgebraucht, sodass es einen Antragsstopp gegeben hat. Im Mai 2023 wurde die Förderrichtlinie „Computerspielförderung des Bundes“ des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) wieder gestoppt, da die Mittel von 50 Mio. Euro ausgeschöpft waren.

Der Bundesrechnungshof hat in seiner Prüfungsmitteilung zur Förderung der Computerspieleentwicklung auf Bundesebene vom 16. Mai 2024 die Games-Förderung des BMWK dahin gehend gerügt, dass der Bund die Finanzierungs-kompetenz darzulegen hätte, zukünftig nur bedingt rückzahlbare Darlehen ge-währen, Förderanträge nach Stichtagsregelungen prüfen oder auch stärker die wirtschaftliche Leistungsfähigkeit der Antragsteller fokussieren sollte (www.bundesrechnungshof.de/SharedDocs/Downloads/DE/Berichte/2024/computerspiel-e-volltext.pdf?__blob=publicationFile&v=2).

Die für 2025 neu vorgestellte Förderrichtlinie sieht vor, dass Entwicklungskosten nur noch ab einem Projektvolumen von mindestens 300 000 Euro gefördert werden. Dies steht den Bedürfnissen der insbesondere von kleinen und mittleren Unternehmen (KMU) geprägten deutschen Games-Branche entgegen und kann nach Ansicht der Fragesteller die wichtige Förderung eines zukunfts-trächtigen Wirtschaftssektors, der laut Games-Strategie des BMWK zu einem Leitmarkt für Games werden soll, zunichtemachen.

Darüber hinaus hat das BMWK eine Studie bei PWC zur Evaluation der Förderrichtlinie in Auftrag gegeben (www.gamesmarket.global/business/es-gibt-et-was-zu-tun-evaluation-der-gamesfoerderung-empfehl-tax-credits-und-wissens-transfer-43f380e8ed44727bb0a70c57439ce334). Darin wird einerseits die volumenmäßige Anpassung an die Erfahrungen der Vergangenheit sowie die Empfehlung zu einem steuerlichen Anreizmodell (www.bmwk.de/Redaktion/DE/Evaluationen/Foerdermassnahmen/evaluation-der-computerspielfoerderung-d-es-bundes.pdf?__blob=publicationFile&v=4, S. 115) ausgesprochen.

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Wie hoch waren die Volumina (Entwicklungskosten) der einzelnen vom BMWK geförderten Projekte der Förderrichtlinie „Computerspielförderung des Bundes“ im Zeitraum vom 31. Dezember 2023 bis zum 1. Dezember 2024?
 - a) Bei wie vielen der geförderten Projekte in diesem Zeitraum betrugen die Entwicklungskosten mindestens 300 000 Euro?
 - b) Wie viele der geförderten Projekte in diesem Zeitraum wurden von KMU beantragt?
 - c) Wie viele der geförderten Projekte in diesem Zeitraum haben neben der Bundesförderung auch Landes- bzw. Länderförderungen erhalten?
 - d) Wie viele der Förderanträge in diesem Zeitraum wurden abgelehnt, und wie viele dieser Ablehnungen wurden mit dem Verfehlen der Mindestpunktzahl beim Kulturtest begründet?
 - e) Wie viele Zuwendungsempfänger haben mehrfach Anträge auf Förderung gestellt?
 - f) Wie viele der geförderten Projekte haben eine Marktreife erreicht und wurden publiziert?
2. Inwiefern hat sich die Bundesregierung bei der Entwicklung der neuen Förderrichtlinie an die Prüfungsmittelung des Bundesrechnungshofes sowie an die vom BMWK in Auftrag gegebene Evaluation bei PWC gehalten (bitte konkret im Einzelnen auflisten)?
3. Inwieweit hat die Bundesregierung die Punkte 0.1 bis 0.9 des Bundesrechnungshofes in seiner Prüfungsmittelung (S. 4 bis 8) konkret berücksichtigt, welche Argumente wurden bei der Entscheidungsfindung für eine Berücksichtigung bzw. nicht Berücksichtigung einzelner Punkte des Bundesrechnungshofs angeführt?
4. Woher stammt die Mindestgröße für Produktionsvolumina von 300 000 Euro?
 - a) Hat man diese anhand vergangener Auswertungen festgelegt, wenn ja, welcher Zeitraum lag für die Auswertung zugrunde, und wenn nein, warum nicht?
 - b) Weshalb hat das BMWK sich letztlich auf die 300 000 Euro als Mindestgröße festgelegt, welche Argumente haben aus Sicht des BMWK dafür und dagegen gesprochen?
 - c) Welchen Effekt erhofft sich die Bundesregierung von dieser Maßnahme kurz- und mittelfristig?
5. War die Bundesregierung im Jahr 2022 von der zügigen Mittelausschöpfung der Förderrichtlinie überrascht, wenn ja, warum, und wenn nein, warum nicht?
6. War aus Sicht der Bundesregierung der Antragsstopp im Jahr 2022 notwendig, welche Argumente hat die Bundesregierung hinsichtlich dieser Entscheidung dafür und dagegen abgewogen, und welche Alternativen hat die Bundesregierung zu einem Antragsstopp in Betracht gezogen?
7. Hat die Bundesregierung aus dem Antragsstopp im Jahr 2022 Konsequenzen gezogen und Lehren für die zukünftige Förderung mitgenommen, wenn ja, welche waren dies konkret, und wenn nein, warum nicht?

8. Hatte die Bundesregierung für das Jahr 2023 wieder mit einem Ausschöpfen der Förderung sowie einem Antragsstopp gerechnet, wenn ja, innerhalb welchen Zeitraumes wurde damit gerechnet, und welche Maßnahmen hat die Bundesregierung im Einzelnen zur Verhinderung eines neuerlichen Antragsstopps ergriffen, und wenn nein, warum nicht?
9. War die Bundesregierung im Jahr 2023 von der zügigen Mittelausschöpfung der Förderrichtlinie überrascht, wenn ja, warum, und wenn nein, warum nicht?
10. War aus Sicht der Bundesregierung der Antragsstopp im Jahr 2023 notwendig, welche Argumente hat die Bundesregierung hinsichtlich dieser Entscheidung dafür und dagegen abgewogen, und welche Alternativen hat die Bundesregierung zu einem Antragsstopp in Betracht gezogen?
11. Hat die Bundesregierung aus dem Antragsstopp im Jahr 2023 Konsequenzen gezogen und Lehren für die zukünftige Förderung mitgenommen, wenn ja, welche waren dies konkret, und worin spiegeln sie sich in der neuen Förderrichtlinie wider, und wenn nein, warum nicht?
12. Welche konkreten Schritte hat die Bundesregierung konkret unternommen, um der Empfehlung von PWC im Rahmen der Evaluation nach einem Wechsel des Förderregimes hin zu einem steuerlichen Anreizmodell nachzukommen (bitte detailliert auflisten)?
13. Welche Argumente sprechen aus Sicht der Bundesregierung grundsätzlich für und gegen einen Wechsel des von PWC skizzierten Förderregimes, welche Argumente sprechen konkret für oder gegen ein steuerliches Anreizmodell?
14. Welchen Kenntnisstand hat die Bundesregierung in Bezug auf die Bereitschaft der Länder, die Bundesförderung auf ein steuerliches Anreizmodell umzustellen (falls Kenntnisstand vorhanden, bitte detailliert nach Ländern aufschlüsseln)?
15. Wann, und wie oft hat die Bundesregierung in den Jahren 2022, 2023 und 2024 mit den Ländern zu den einzelnen Themen Computerspiele, Computerspieleförderung und einer möglichen Umstellung und Bereitschaft hinsichtlich eines steuerlichen Anreizmodells gesprochen?
16. Wie plant die Bundesregierung, die in der Evaluation von PWC dargestellte Kalkulation der Gesamtkosten von 72 Mio. Euro bis 78 Mio. Euro für die Jahre 2024 bis 2028 sicherzustellen, und wenn keine Sicherung entsprechend der Evaluation geplant ist, warum nicht?
17. Ab welchem Zeitpunkt rechnet die Bundesregierung mit einer Wiederaufnahme der Förderung für 2025?
18. Welchen Einfluss auf die Computerspielelandschaft misst die Bundesregierung der für 2025 zunächst vorläufigen Haushaltsführung bei, welche Markt- und Fördereffekte werden seitens der Bundesregierung erwartet?
19. Welche neuen Maßnahmen sind neben der Games-Förderung seitens des BMWK für 2025 aus dem Titel 0901 683 22 konkret geplant?

Berlin, den 18. Dezember 2024

Christian Dürr und Fraktion

