

Antwort

der Bundesregierung

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Thomas Hacker, Katja Suding, Jens Beeck, weiterer Abgeordneter und der Fraktion der FDP
– Drucksache 19/21429 –**

Gamesförderung

Vorbemerkung der Fragesteller

Die Förderung von Computerspielen beschäftigt die Games-Branche wie auch den Deutschen Bundestag seit mehreren Jahren. Ende 2018 ist erstmals im Rahmen der Bereinigungssitzung des Haushaltsausschusses des Deutschen Bundestages für das Haushaltsjahr 2019 eine Gamesförderung in Höhe von 50 Mio. Euro etabliert worden. Die Gamesförderung wurde in der Folge bestätigt und in den Jahren von 2020 bis 2023 mit jährlichen Haushaltsmitteln von 50 Mio. Euro versehen. Dies bedeutet konkret, dass bislang ein Volumen von 250 Mio. Euro für die Förderung der Spieleentwicklung haushalterisch gesichert sind.

Die Fragesteller haben sich bezüglich der Etablierung einer Gamesförderung bereits im November 2018 mit einer Kleinen Anfrage an die Bundesregierung gewandt (Bundestagsdrucksache 19/5627). Im Jahre 2019 haben die Fragesteller zwecks Konkretisierung und Zeitplan hinsichtlich der Ausschüttung der Gelder in einer weiteren Kleinen Anfrage (Bundestagsdrucksache 19/10378) nachgehakt.

Entsprechend verschiedener Presseberichte verläuft die Gamesförderung jedoch nicht optimal. Von den bislang bereitgestellten 100 Millionen Euro sollen nur geringe Summen ausgeschüttet worden sein. Grund dafür seien lange Bearbeitungsverfahren aufgrund zahlreicher Detail und Nachfragen seitens des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) sowie des Deutschen Zentrums für Luft- und Raumfahrt (<https://blog.wdr.de/digitalis/tan/fast-100-millionen-gamesfoerderung-liegen-herum/>; <https://www.gamestar.de/artikel/deutsche-games-foerderung-echte-katastrophe,3353191.html>). Zudem hat die europäische Gestattung der Förderung großvolumiger Projekte länger gedauert als ursprünglich avisiert (<https://www.gaming-grounds.de/gut-e-nachrichten-zweite-stufe-gamesfoerderung-kann-starten/>; <https://www.gamewirtschaft.de/politik/games-foerderung-bmvi-eigenanteil/>).

1. Wie viele der sogenannten De-minimis-Beihilfeanträge sind bislang insgesamt und aufgeschlüsselt nach den Haushaltsjahren für den Games-Bereich nach Kenntnis der Bundesregierung eingegangen?

Mit Stand 10. August 2020 wurden aus der Gesamtzahl von rd. 380 eingereichten Projektvorschlägen (Projektskizzen im Rahmen des zweistufigen Verfahrens der Pilotförderung) in der zweiten Stufe insgesamt 227 formelle Förderanträge eingereicht, davon 39 im Jahr 2019 und 188 im Jahr 2020.

2. Wie viele der bislang eingegangenen De-minimis-Beihilfeanträge sind seitens der Antragsteller zurückgezogen worden, und was waren – sofern bekannt – die Gründe dafür?

Mit Stand 10. August 2020 wurden seit Programmbeginn zwölf formelle Förderanträge zurückgezogen. Hauptgründe sind:

- Die Antragsteller waren „Unternehmen in Schwierigkeiten“ (gemäß EU-Definition).
- Die Antragsteller konnten keine ausreichende Bonität nachweisen.
- Die Antragsteller wollten den Förderaufruf zur Produktionsförderung abwarten.

3. Wie viele der sogenannten großvolumigen Projekten über der De-minimis-Grenze hinaus sind bislang insgesamt sowie aufgeschlüsselt nach den Haushaltsjahren für den Games-Bereich eingegangen?
4. Wie viele der bislang eingegangenen vorangemeldeten großvolumigen Projekte sind seitens der Antragsteller wieder zurückgezogen worden, und was waren – sofern bekannt – die Gründe dafür?
5. Werden die bereits vorangemeldeten großvolumigen Projekte nach Förderaufruf automatisch abgearbeitet, oder kommt auf die vorangemeldeten Antragsteller ein neuerliches Durchlaufen des Antragsverfahrens zu?
7. Sind nach Kenntnis der Bundesregierung bereits Gelder für sogenannte großvolumige Projekte ausgeschüttet worden, und falls nicht, weshalb noch nicht, woran liegt dies, und welches Zeitfenster für eine Ausschüttung großvolumiger Projekt wird angestrebt?
8. Wie viele Anträge und Voranmeldungen sind bislang eingegangen, und welchem Finanz und Fördervolumina entsprechen diese?

Die Fragen 3 bis 5 sowie 7 und 8 werden aufgrund ihres Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Der erste Förderaufruf für die großvolumige Produktionsförderung mit Förderbeträgen über die De-minimis Grenze von 200.000 Euro ist in Vorbereitung. Mitte 2019 wurde ein öffentliches Interessenbekundungsverfahren für eine informelle Bedarfsanalyse durchgeführt. Mit Hilfe eines einseitigen Formulars wurden Eckpunkte zu den geplanten Projekten (v.a. zu Förderhöhe und Laufzeit) abgefragt.

Die im Rahmen der Pilotförderung eingegangenen formellen Förderanträge entsprechen einem Fördervolumen von rd. 27 Mio. Euro und einem Projektvolumen von rd. 42 Mio. Euro. Im Rahmen des o. g. Interessenbekundungsverfahrens zur großvolumigen Produktionsförderung wurden von 219 Unternehmen 295 Interessenbekundungen eingereicht. Bei einem skizzierten Gesamtprojekt-

volumen von rd. 741 Mio. Euro ist von einem geschätzten Förderbedarf von bis zu 250 Mio. Euro auszugehen.

6. In welcher Höhe sind Fördermittel bislang insgesamt sowie nach den Haushaltsjahren aufgeschlüsselt ausgeschüttet worden?

Mit Stand 10. August 2020 sind für alle bisher bewilligten Projekte insgesamt 17,3 Mio. Euro an Fördermitteln gebunden worden, davon bezogen auf das Haushaltsjahr 2019 0,5 Mio. Euro, das Haushaltsjahr 2020 13,3 Mio. Euro und das Haushaltsjahr 2021 3,5 Mio. Euro.

Kassenmäßig sind bisher 4,1 Mio. Euro abgeflossen, davon im Haushaltsjahr 2019 0,5 Mio. Euro und im Haushaltsjahr 2020 3,7 Mio. Euro.

9. Gibt es aus Sicht der Bundesregierung einen Bearbeitungsstau und Auszahlungsstau, wie in der Presse beschrieben (<https://www.gamestar.de/artikel/deutsche-games-foerderung-echte-katastrophe,3353191.html>), und falls ja, was gedenkt die Bundesregierung dagegen zu unternehmen?

Nein.

10. Inwiefern sind bislang Auswirkungen des Games-Fonds auf die Spieleentwicklung in Deutschland spürbar, und sind der Bundesregierung diesbezüglich positive Effekte bei der Anzahl an Unternehmen und Beschäftigten in Deutschland, welche Spiele entwickeln und vertreiben, bekannt?
11. Innerhalb welchen realistischen Zeitfensters erwartet die Bundesregierung spürbare und nachhaltige positive Effekte auf die Gamesförderung?

Die Fragen 10 und 11 werden aufgrund ihres Sachzusammenhangs gemeinsam beantwortet.

Um die Wirkungen des neuen Förderprogramms im Zeitverlauf fundiert bewerten zu können, hat das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) im Herbst 2019 die Durchführung einer bundesweiten Studie zur deutschen Games-Branche durch eine Förderung von 85 % ermöglicht. Ziel ist es insbesondere, auf Basis einer gesicherten Datengrundlage die Entwicklungen der deutschen Games-Branche seit der Studie „Die Computer- und Videospieleindustrie in Deutschland“ (2017), die überwiegend auf Daten aus 2015 beruht, zu erfassen. Damit wird eine Datenbasis geschaffen, auf deren Grundlage die Computerspielförderung des Bundes evaluiert werden kann.

Korrespondierend dazu werden in den Förderanträgen Angaben zu den erwarteten wirtschaftlichen Wirkungen und den Arbeitplatzeffekten abgefragt, so dass eine erste Datenbasis für regelmäßige Wirkungsanalysen in den kommenden Jahren geschaffen ist.

12. Welche Auswirkungen hat bislang die COVID-19-Pandemie auf die Games-Landschaft sowie auf die Antragstellungen in Deutschland, und welche Auswirkungen werden seitens der Bundesregierung noch in Zukunft erwartet?

Die COVID-19-Pandemie wirkt sich auf Antragsteller und Zuwendungsempfänger dahingehend aus, dass die Projektdurchführung teilweise von der ursprünglichen Planung abweicht (zum Beispiel durch längere Projektlaufzeiten

als ursprünglich geplant oder andere Kostenstrukturen). Hinsichtlich beantragter Laufzeitverlängerungen oder Projektumschichtungen wird seitens des BMVI größtmögliche Flexibilität gewährt.

Darüber hinaus wurde den Antragstellern im Rahmen der förderrechtlichen Bestimmungen auf Basis eines jeweiligen Einzelfallantrags die Möglichkeit eines vorzeitigen Maßnahmenbeginns gegeben.

13. Wie bewertet die Bundesregierung bislang die Effizienz der Gamesförderung?
14. Wie bewertet das BMVI bislang seine Arbeit in diesem Bereich?
15. Wie wird bislang die Arbeit des Deutschen Zentrums für Luft- und Raumfahrt in der Bewältigung der Anträge zur Gamesförderung eingeschätzt?
16. Wo sieht die Bundesregierung im Bereich der Gamesförderung möglichen Überarbeitungsbedarf und Nachjustierungsbedarf in personeller, struktureller, finanzieller oder auch rechtlicher Hinsicht?

Die Fragen 13 bis 16 werden im Zusammenhang beantwortet.

Der Förderaufruf zur Pilotförderung (De-minimis-Beihilfe) im Jahr 2019 traf mit rund 380 eingereichten Projektvorschlägen eine auf sehr hohe Resonanz. Seit dem Programmstart hat das BMVI im Rahmen des zweistufigen Verfahrens einschließlich der bereits laufenden Projekte insgesamt 267 Antragssteller zur formellen Antragsstellung aufgefordert. Nahezu die Hälfte der Einreicher von inhaltlich im Grundsatz förderfähigen, aber hinsichtlich der formalen Anforderungen als ungenügend anzusehenden Projektvorschlägen wurde die Möglichkeit gegeben, entlang unterstützender technischer Hinweise die Skizze umfassend zu überarbeiten. Somit erhielten rund 90 Prozent der Einreichenden eine Chance auf eine Förderung, bei Berücksichtigung von Doppelseinreichungen sogar noch ein höherer Prozentsatz.

Insgesamt hat das BMVI bei der Pilotförderung den Ansatz verfolgt, im Rahmen der rechtlichen Vorgaben und Grenzen eine wirtschaftliche Breitenwirkung im Bereich der Computerspieleindustrie in Deutschland zu erzielen und so viele Antragsteller wie möglich zu berücksichtigen und auch Antragstellern eine Chance zu geben, die bisher noch keine Erfahrung mit Förderprogrammen haben.

Das BMVI unterstützt die Antragsteller sehr umfangreich, um die administrativen Vorgaben, die im Sinne einer sparsamen Verwendung von Haushaltsmitteln bei Förderprogrammen des Bundes bestehen, zu bewältigen. Die bisherige Bewilligungspraxis hat gezeigt, dass bei 37 Prozent der Projekte mehr als drei Beratungsgespräche notwendig sind, bei 23 Prozent sogar mehr als vier Gespräche bis zu einem bewilligungsreifen Antrag. Unbeschadet dessen können sich die Gesamtbearbeitungszeiten insgesamt durchaus mit anderen Förderprogrammen messen.